DOSYA YILIN BİLİMKURGU FİLMLERİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Şubat 2020/02 • 15₺ *(KDV Dahil)* • **Sayı: 148** • *ISSN: 1307-8933*

Oyungezer



2020 OYUN TAKVİMİ

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)

setimedia


586


03:00 AM

#148 Oyungezer | ŞUBAT 2020

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

DOSYA

MEDDYA

DATA

PİKSEL

Dragon Ball Z: Kakarot

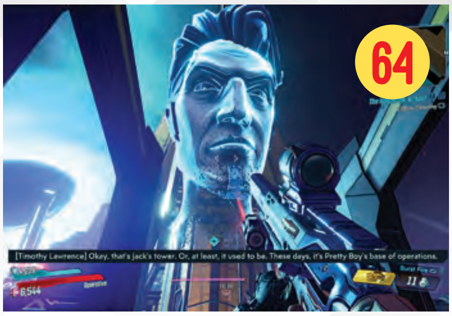
İstedikleri kadar Kakarot desinler, bu oyunun asıl adı Kakarottttoooo!













İlk iki aydan çok hissettirmiyor belki ama tarihin en sağlam oyun yılına girdik belki de!



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YIL: 2020, TÜR: KORKU – HAYATTA KALMA

Bir tarafta iklim krizi, bir tarafta akılsız ve dolayısıyla popüler "dünya liderleri", bir tarafta ölümcül bir virüs, bir tarafta kaderlerimizi yıllık bütçelerine göre değiştiren dev şirketler, bir tarafta ucuna kadar gidip geldiğimiz nükleer savaşlar ve nihayet bir tarafta tadını çıkarmaya çalıştığımız küçük hayatlarımız… Oyun oynamanın gerçek hayattan kaçış için şahane bir yol olduğunu konuştuğumuz onca seneden sonra, gerçek hayatın tam göbeğine lvl 70'ten giriş yapmış gibi hissetmiyor musunuz siz de? Fallout'un, Resident Evil'ın, Tropico'nun, Doom'un, Diablo'nun, Far Cry'ın, Command & Conquer'un senaryolarından çalıp çırpıp bir oyun koymuş gibiler önümüze ve biz hikâyenin nereye gideceğini az çok biliyoruz.

Hayattan kaçarken birden RL uzmanına dönüşmek çok da hayalini kurduğumuz bir şey değildi ama oyunlardan anlayan insanlar olarak şu an bir "hayatta kalma elemanı" ilanında geçebilecek her tür ihtiyaca cevap verebilecek durumdayız: "Crafting'e meraklı, harita açmanın önemini kavramış, multiplayer'a yatkın, esnek oyun saatlerine uyum gösterebilecek, quest odaklı, roguelike deneyimi olan oyuncular aranıyor." Eller havaya!

2020'nin alıştığımız zorluk seviyesinin bir tık üstünde başladığı fikrine katılıyorum ama bu bizim için sadece oyunun heyecanını biraz daha artıran bir şey, ayrıca her yeni bölüm bir öncekinden daha zor olmak zorunda değil mi zaten? Saç baş yolmaya, ekrana bağırmaya, hıncını klavyeden çıkarmaya alışık insanlarız, bunun da üstesinden geliriz… Siz bir de 2021'i görün!

Hepinize HP'si yüksek bir ay diliyoruz. Inventory'nizden dezenfektanınızı eksik etmeyin.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ



Son zamanlarda canım sıkkın, o yüzden bir "sayılar yükselsin mutlu olayım" tarzında oyuna ihtiyaç duydum. Destiny 2'ye başladım, bir yere kadar çok güzeldi, bir yerden sonra yaptıklarım bir işe yaramamaya başladı, bıraktım. Sonra Warframe'e başladım ve hohoy! O kadar eğlenceli ve yapılabilecek o kadar çok şey var ki! Hayatını karartmak isteyenlere direkt tavsiyedir!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ERKUT ALTINDAĞ

OGZ tarihinde bu kadar az incelemeli bir sayı daha var mıdır acaba?

Kısa bir soru

Selam goyunlar. Hemen soruma geçeceğim.

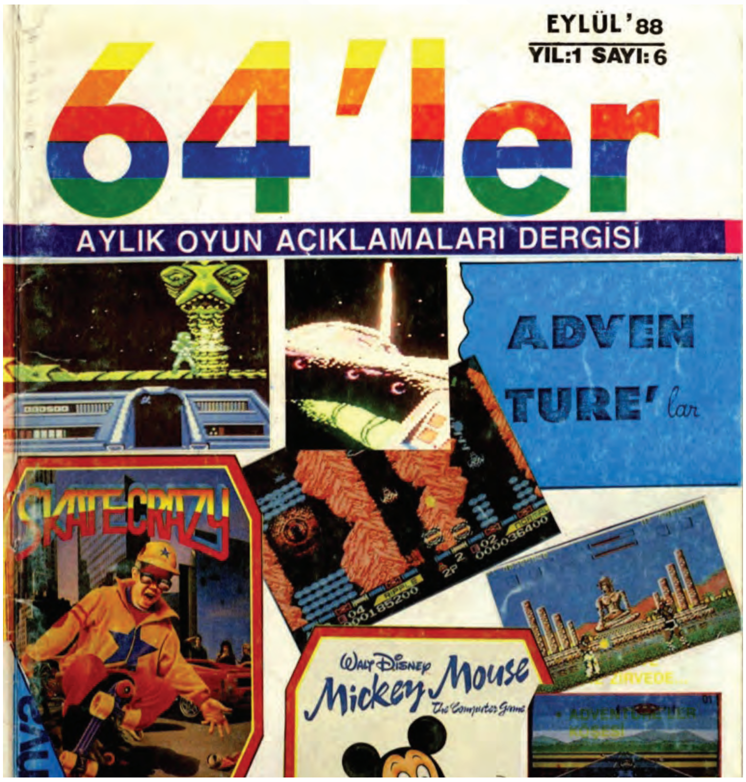
Eren Eryürekli adlı yazar arkadaşın, vasatlığın sözlükte karşısına yazılabilecek Marvel filmlerinin onurunu kurtarmak için ebelenip debelendiği ALT yazısında, Scorsese'nin de Marvel filmleri gibi kendini tekrar ettiğini vurguladığı satırı okuduktan sonra ağzının ortasına bir tane patlatacak bir yetişkin yok muydu aranızda?

İşte böyle. İyi yayınlar, sevgiler.
- Soloist Deve

Ahah, ben de ikinizin de aksine ne Marvel filmlerinin ne de Scorsese'nin kendini tekrar ettiğini düşünüyorum, şimdi ne olacak :) Bir de Scorsese'nin kendini tekrar edip Marvel'ın etmediğini düşünen bulursak dört kişi gangster giyinimli bir süper kahraman ekibi oluşturabiliriz sanki.

Ya o değil de dergide yazılmış herhangi spesifik bir şeye, olumlu olsun olumsuz olsun yorum gelince cidden seviniyorum ben, o yüzden de ayrıca bir teşekkür.

Öyle ya da böyle fark etmez, sonuç olarak sana da sevgiler.



Başlık maşlık yok bam bam bam

Merhaba sevgili Oyungezer ekibi, umarım iyisinizdir. Size yaklaşık 4 yıldır mail atmak istiyordum, sonunda bu cesareti buldum.

1. Sizce yeni konsol devri başladığında eski konsollara destek ne kadar devam edecek (örneğin konsola özel oyunlar). Bilgisayarımın ekran kartı Intel HD Graphics olduğu için PS4 desteği hemen kesilsin istemem.

2. Seneye çıkacak oyunlardan en iddialı gördüğünüz hangisi? Bana The Last of Us 2 gibi geliyor.

Sonunda size mail atabilmenin sevinciyle sorularımı bitiriyorum.

Toss a coin to your witcher... *- Sinan Boz*

O valley of plenty~ O valley of plenty~ O o ooooo~~~ Sana da selamlar Sinan da N'AAAAAALAKASI var yahu mail atmanın cesaretle? En fazla attığın maille ip adresini takip eder, bilgisayarını bulur, bütün kayıtlı oyunlarını silecek virüs göndeririz, çok bir şey olmaz :)

1. Microsoft'la Sony'nin farklı politikaları var o konuda. Microsoft yeni Xbox'ı Series X'i çıkardıktan sonra 1-2 yıl boyunca Series X'e özel oyun yapmayacak, yaptığı bütün oyunları Xbox One'a da çıkaracakmış. Sony'de durum farklı. Bu yıl çıkacak olan Ghost of Tsushima ve The Last of Us - Part II'den sonra Sony'nin altındaki stüdyolar PS5'e odaklanacak gibi görünüyor. Yine de hiç endişe etmene gerek yok bence, diğer bütün firmalar çoğu oyununu hem PS5'e hem de PS4'e çıkarmaya devam edecektir. Ki onu da geçtim eminim



Bize Yazın! **Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!**

PS4'te oynamadığın daha bir sürü güzel oyun vardır, uzun süre ömrü tükenmez onun.

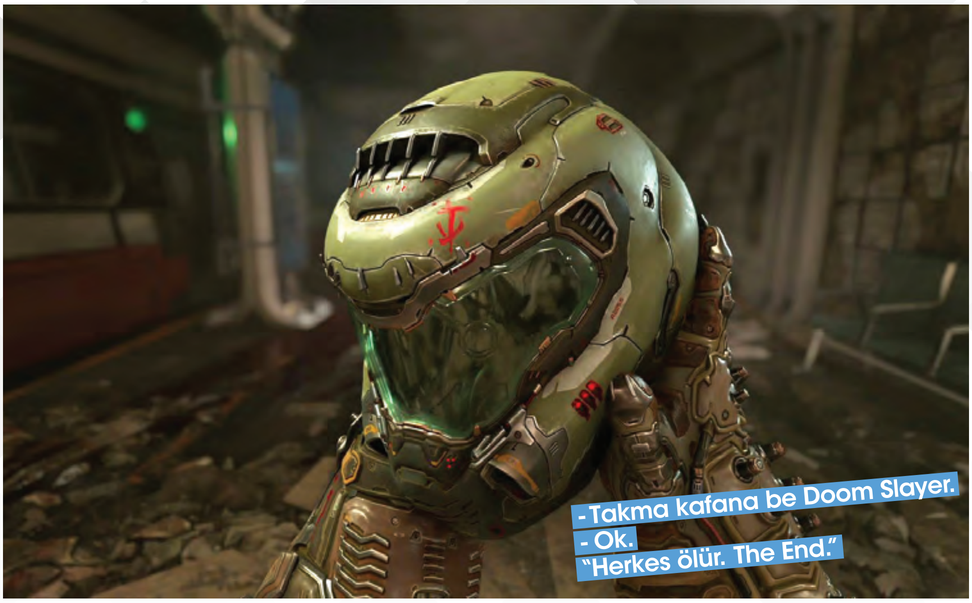
2. Gönlüm Final Fantasy VII Remake diyor, en çok ona bağlanacağıma eminim ama yılın oyunu payesini Cyberpunk 2077 hak edecektir diye tahmin ediyorum.

Ben de sonunda sana cevap yazabildiğim için mutlu oldum! Yine gel!

Okuyucu okuyucuyu her yerde tanır

Sevgili adaşım ve tüm ekip merhaba. Dinozor bir oyuncu ve okuyucu olarak sizlere ilk postamı gönderiyorum. 64'ler dergisinden beri yazılı oyun basınını takip eden biri olarak sizi de spam kutuma düşen bir e-posta sayesinde keşfedip 2. sayınızdan beri kesintisiz okuyorum. Tüm dergiler de evde, hiçbiri ne kimseye verildi ne de çöpe atıldı. Keşke o mail 1. sayınızda postama düşmüş olsaydı, böylece tüm külliyata sahip olmuş olurdum.

Şimdi diyeceksiniz ki; 10 yıldır yazmamışsın, hayırdır nerden çıktı bu yazma isteği? Geçenlerde D&R'a Oyungezer'i ve diğer takip ettiğim dergilerimi almaya gittim. Rafta fellik fellik Oyungezer'i aradım ancak bulamadım. O sırada diğer dergi gözüme takıldı. Acaba kapakta neler var diye şöyle bir elime aldım. Yandan genç bir arkadaşım "abi Oyungezer daha gelmemiş" dedi. Vay dedim okuyucu okuyucuyu nasıl tanıyor. İşte bu taa 64'lerden gelen bir kültürdür. Çok mutlu oldum. "Asıl olması gereken Oyungezer'di" diye devam etti arkadaş. Belli ki sadık bir okuyucuydu benim gibi. Çok hoş bir muhabbet başladı. Epic Store'un verdiği bedava oyunlar konusunda uyardı beni. Zaten almıştım, kaçırır mıyım bedava oyunu? FTL'de ne kadar başarısız olduğumla ilgili veryansın ettim ona. "Abi oyun çok zor sende sıkıntı yok" deyip içimi rahatlattı. Sonra 64'ler dergisini taradığından, bununla ilgili bir projesi olduğundan bahsetti. Çok sevindim zira maalesef çocuk ruhumla o dergileri biriktirmek aklıma gelmemişti, heba olup gittiler. 64'ler deyince 11 yaşlarımdaki utangaçlığımdan daktiloyla yazdığım ve her hatada yeni baştan tekrar tekrar yazdığım ve saatlerimi alan oyun incelememi "Abdurrahman Pala dikkatine" diye uyarı koyduğum bir zarfla derginin kapısının altından atışımı anlattım. Üzerinden neredeyse 30 yıl geçmesine rağmen halen beynimde en canlı anılarımdan biridir bu. "Abi" dedi "yazsana Abdurrahman Abi'ye, mutlaka hatırlar". Bence de tanıdığımız Abdurrahman Abi hatırlar, mutlaka yazmalıyım bir ara...



Sonrasında konu sizi ziyaretine geldi. "Sen hiç gitmedin mi?" dedi, ben de gitmediğimi, rahatsızlık vermek istemediğimi söyledim. "Abi" dedi "Çok şey kaçırmışsın! Mutlaka uğra, o kadar güzel karşılıyorlar ki geleni..." dedi. Bir kez daha çok mutlu oldum. Okuyucuyla gerçekten sağlam bir bağ kurmak hele ki şu devirde gerçekten her ekibin harcı değil.

D&R'da tanıştığım sevgili kardeşim Alper'le birbirimize telefonlarımızı vererek ayrıldık. Onu da en kısa zamanda ziyaret edeceğim inşallah. Kendisine samimi sohbeti ve ilk mektubumu yazmama vesile olduğu için buradan da çok teşekkür etmek istiyorum. Her ne kadar oyunlardan aldığım zevk eskisi kadar olmasa da (yaş ve hayatın zorlukları sağolsun) her sayınızda bana yaşattığınız o nostaljik duygu ve 64'ler ve Gameshow özlemimi giderdiğiniz için, çok farklı ve kaliteli bir ekip olduğunuz ve yine çok farklı ve çok kaliteli okuyuculara hitap edebildiğiniz için sizlere de çok teşekkür ediyorum... Umarım üzerine başarılar koyarak hep bizimle olursunuz... Sizleri çok seviyorum... *- Ömer Salih Yetgil*

Vay arkadaş, mailin karşısında saygıyla önümü ilikleyesim var aslında ama şansına ceket değil pijama var üstümde, kusura bakma artık Ömer. Benden daha kıdemliymişsin, ben oyun dergisi okumaya CD Oyun'la başladım ancak. Ondan öncesi çocukluk, Hugo ve Dinozorlar dergileri. Bir de anneannemin evinde kim bilir nereden gelen kadim Milliyet Kardeş dergileri vardı, herhalde dergi sevgimi onlara borçluyum.

Hakikaten merak ettim bak şimdi öyle deyince, anneanneme bir sorayım nereden gelmiş onlar.

Raf başı hikâyeni güzel hisler eşliğinde, sürekli gülümseyerek okudum ama bir taraftan akıl sağlığından endişe etmedim de değil. Zaten 3-5 okuru kalmış Oyungezer'in, raf başında birisiyle karşılaşmak çok büyük bir tesadüf. Alper'i Tyler Durden hesabı kendi zihninde yaratmış olabilir misin? Gerçek veya değil, kendisine çok selam :)))

Ofise bekleriz elbette, başımız üstüne ama o "çok şey kaçırmışsın" kısmı konusunda endişeliyim, dümdüz insanlarız işte bildiğin, Alper bence biraz abartmış :) Lafı açılmışken ofise ziyarete gelmek isteyen başkaları olursa diye 1-2 tavsiye:

- Ayın son birkaç günü gelmeyin, ayı bağırıyor oluyor o sırada, ilgilenemiyoruz, üzülüyoruz :)

- Ayın ilk birkaç günü de gelmeyin, ay sonu ölmelerinin ardından muhtemelen evde salyalarımızı akıtarak yatıyor oluruz.

- Cumaları da gelmeyin, geçen ay cumaları evden çalışma sistemine geçtik, genelde ofisi açmıyoruz, kapıda kalırsınız nemelazım.

Sevgiler bizden diyor, o sanki biraz abarttığın övgülerine layık olabileceğimizi umuyorum ben de.

Bu arada böyle eski bir okurun OGZ külliyatında bir eksiği olmasına gönlüm el vermez. Adresini söyle de yollayalım ilk sayıyı :)

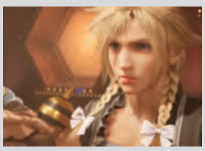
Videolarda Bu Ay



→ Altın Küre ödüllerinde Ricky Gervais'in Hollywood'u sözleriyle tekme tokat dövdüğü konuşması geçen ayın en güzel olayıydı herhalde. Kısaltılmış versiyonu: ***tinyurl.com/ogz-148-ricky***



→ SNL skeçleri içinde en iyisi falan olabilir, her izleyişimde dağılıyorum: ***tinyurl.com/ogz-148-snl***



→ Ve tabii ki FF7 Remake'in son çıkan harika fragmanı. Yeni şarkımız, Cloud'un cross-dress hali, Red XIII ve dahası... Of çok güzel olacak be! ***tinyurl.com/ogz-148-ff7***

Selam! OGZ forum, email, twitter, facebook, youtube

Yeni yılınız hayırlı olsun

Nasılsınız OGZ ailesi? Ben size geçen ay mail atmamış mıyım, ne büyük ihmal! Az mail gelmiş yazmışsınız, hemen telafi ediyorum.

Madem bilimli milimli soru istediniz, buyurun:

1. Eskiden oyunlar için yazılan uzun kodların yerine şimdi evde minik programlar hazırlatabilecek kodlama programları var ya, o nasıl oluyor? Yani bir kodlamacı nasıl kodlanıyor? Kod işinin patient zero'su kim? İlk kodu kim yazdı ve çalıştırabildi ve yazılan ilk kod ne içindi? 3-4 soruya çıktı birden.

2. Geçenki e-postamda çocuğumuza oynattığımız oyunların, izlettiğimiz filmlerin onu nasıl etkilediği konusunda yorumlar yapmıştım. Doç. Dr. Erkut Bey ne düşünüyor merak ediyorum. Belki bir öğretim üyesinden benzer cevap alırsam hipotezim güçlenip teoriye döner.

3. Sekiro'yu tam bitirmeye çalıştığım şu sıra kendisinin yılın oyunu seçilmesi Sekiro sevdamı arttırsa da bu sevda kara sevdaya dönüşecek diye korkuyorum. Son boss 5 günü geçti arkadaş...

Teşekkürler. *- Görkem Bulut*

İyidir Görkem, seni gördük daha iyi olduk, daha sık görelim daha iyi olalım!

1. *Konrad Zuse tarafından 1943'de geliştirilen Plankalkül'ü saymazsak, ilk kısa kodlama 1949 yılında John Mauchly tarafından matematiksel ifadeleri insanların okuyabileceği bir formata dönüştürmek için yazıldı. Cobol ve Lisp gibi programlama dilleri de takip eden yıllarda popüler oldu ama eminim ki o dönemki hiçbir kodlama uzmanı işlerin bu noktaya geleceğini tahmin edemezdi. Şu anda görsel arayüzü olan programlama paketleri kullanabildiğimiz gibi, Unity veya benzeri çapraz platform oyun motorları işimizi oldukça kolaylaştırdığı için ilk tercih ettiğimiz uygulamalar olabiliyor. Microsoft Visual Studio veya Eclipse gibi programlarla da kodlama yapmayı daha kolay hale getirebiliyoruz. Game Maker Studio veya Construct 3 gibi yazılımlar da doğrudan oyun tasarlayabilen arayüze sahip programlar. Bu iş nereye gidiyor sorusunun korkutucu bir cevabı var. Yakında derin öğrenme ve yapay zekâ teknolojileri sayesinde oyun yazılımları kendi oyunlarını yazmaya başlayacaklar; hem de insan yardımı olmadan! Tablo çizen nöral ağlar, müzik yapan makineler yerini AAA oyun çıkartıp kendi finansal ve teknolojik altyapısıyla satışa çıkartan yapay zekâya sahip programlara bırakacak. O zaman bırakın Epic Games'i, Steam bile oturup kara kara kendi akıbetini düşünecektir. - Erkut*

2. *Sevgili Görkem, öncelikle oğlunla ilgili duyduğun hassasiyeti takdirle karşılıyorum. Oyun dünyası çok renkli bir dünya sunması ve öğretici olmasının yanı sıra, belirli yaş grupları için aynı zamanda bazı tehditler de barındırıyor. Öncelikle oyunların derecelendirme kuruluşları tarafından sınıflandırılması ve yaş kategorilerinin belirlenmesi çok önemli. İkinci aşamadaysa ebeveynlerin bu kriterlere uyması en etkili koruma yöntemi. Bir yetişkin psikolojisini bile etkileyen birçok oyun var. Bu tip oyunların denetimsiz olarak çocuklar tarafından oynanması bazı mental sorunlara yol açabilir. Bununla birlikte, bilgisayar ve video oyunları aynı zamanda çok önemli bir eğitim aracı olarak da kullanılabilir. Doğru yöntemlerle ve aşırıya kaçmayacak sürelerde oyun oynamanın çocuk gelişimindeki önemliyle ilgili binlerce bilimsel makale var. Yabancı dil öğrenimi, algılama hızının artması, sosyal ve bilişsel problemleri daha hızlı çözebilme, keşif duygusunu kullanarak öğrenme ve pratik geliştirme gibi birçok doğrudan faydası bulunuyor. Dengeli ve düzenli bir oyun oynama saati belirlemek belki de en doğrusu. Dünyadaki her şeyde olduğu gibi oyunlarda da aşırıya kaçmak, ne çocuklar ne de büyükler için faydalı olacaktır. Özetle, oğlunu oyun oynamaya teşvik etmeye lütfen devam et; elbette ona en uygun oyunları ve içerikleri sen seç. Senin yönlendirmelerin, oyunlar sayesinde bir yetişkin olana kadar ona birçok yetenek kazandıracaktır. - E*

3. Hiç sorma ya, son boss'a ben de aynen 5 gün uğraştım. Ofiste muhabbeti dönerken Onur "evet zordu biraz, 2-3 saatimi aldı" falan deyince iyice dellendim! Artık benden daha rahat bir taktik mi buldu (ben parry'leye parry'leye dövdüm) yoksa hakikaten ben mi beceriksizim bilmiyorum artık.

Ben teşekkür ettim yazdığın için, byz.



Oyunların sonradan toparlamasına değil baştan iyi çıkmasına sevinelim asıl.

Yılın oyunları sayısı sevgisi

Yeniden selamlar. Yılın oyunları sayısını "Oyungezer Top 20" çekmecesine yerleştirdim, umarım 2999 yılında da böyle bir sayı çıkar.

1. Oturduğum internet kafenin 14. masasında yıllardır sabah akşam e-posta yazan ellili yaşlarda bir adam vardı. Kafenin sahibinden öğrendiğime göre adam 5 yıl önce eşini kaybetmiş ve 5 yıldır eşinin olmayan e-posta hesabına kendi kurduğu dünyasında yaşadıklarını yazıyormuş. Sizin de böyle anılarınızı merak ediyorum.

2. Oyunlarda güç fantezisinin ayarı nasıl olmalı?

3. Final Fantasy XIV örneğinde olduğu gibi bir oyunun yeniden doğuşunu görmek ileride de olur mu sizce?

Sonraki aylarda da yeniden görüşmek dileğiyle kendinize iyi bakın. *- Murat*

Top 20 çekmecesinde o yeni sayıya yer açmak için kenara attığın sayı için de üzüldüğümü belirtmek isterim :) Selamlar.

1. Vov... Cidden vov... Romantik olduğu kadar üzücü, üzücü olduğu kadar romantik bir durummuş. Buna denk, hatta benzer bir anım yok benim.

2. Oyununa bağlı. Şimdi Doom Eternal'da "yok bu fazla güç fantezisi oldu" denmez, döverler adamı. Ama The Last of Us - Part II'de Ellie taramalıyı alıp koşa koşa adam indirmeye başlarsa da orada bir höh derler.

3. Benzer örnekler var aslında, aklıma ilk gelen No Man's Sky mesela. Veya Battlefront II'nin de zaman içinde yeniden doğmuş gibi güzelleştiğini söylerler.

Görüşürüz Murat, açma arayı.

Supercell oyunlarına düşkünüm

Merhaba Oyungezer, ben Yiğit. 12-13 yaşlarındayım, 9 yaşından beri dergilerinizi

severek alıp okuyorum. Ben sizden bir şey rica edeceğim: Supercell'in yaptığı oyunlardaki karakterleri, karakterlerin kombolarını vb. içeren bir dergi yapmanız. Örneğin: Clash Royale, Clash of Clans ve Brawl Stars.

Not: Yeni yılınız kutlu olsun.

Bir Not Daha: Kucak dolusu sevgilerimle. Bu arada hayatımda ilk kez mektup yolluyorum.

Tavsiye: Bence siz bir oyun yapın.

Selamlar Yiğit, fiziksel mektup almak şahane bir şey, teşekkürler :) Bu güzel mektup sonrasında olumsuz şeyler söylemek istemezdim ama o tip bir dergi yapmamız ne yazık ki mümkün değil. Üç sebebi var. Birincisi: Ülkemizin ekonomik koşullarından ötürü bir dergi yaparken gelir-gider dengesini ekstradan göz önünde bulundurmak gerekiyor ve Supercell oyunlarına adanmış bir dergi hazırlamak için gereken maliyetin karşılığını almak biraz zor. İkincisi: O tip bir dergi yaparken Supercell'le ortak hareket etmek gerekir, yani kendilerinin de öyle bir projeye sıcak bakması gerekir. Üçüncüsü: Kadromuz o tip bir içerik yapacak yeterliliğe sahip değil maalesef. Kısıtlı bir yazar kadromuz var ve yazarlarımızın da Supercell oyunlarına dair bir uzmanlığı yok bildiğim kadarıyla. Sonuçta oyunları bilmeyen yazarlar tarafından hazırlanan bir dergiyi okumaktan sen de zevk almayacaksındır muhtemelen.

Nota Yanıt: Senin de yeni yılın kutlu olsun :)

Bir Yanıt Daha: Sen bize ne kadar sevgi yolluyorsan biz de sana onun 5 katını yolluyoruz. Dilerim ilk mektubun son mektubun olmaz :)

Tavsiye Konusunda: Yukarıdakine benzer şekilde, oyun yapabilecek ne teknik yeterliliğe ne de olanaklara sahibiz ne yazık ki. Biz dergi yapmaya devam edelim bence :)

Ah şu çalışma hayatı...

Selamlar. Nasılsınız? Biliyorum uzun zaman oldu. Sözde terfi ettik ama maaş aynı. Çalışma saatleri uzadı ve sorumluluk arttı.

Önceden sabah kalkar, bilgisayarımı açar, Overwatch'ta bir el quick ya da arcade maç oynar veya AC: Odyssey'de birkaç haftalık görev

Anket



2020'NİN 3 AKSİYON/RYO'SUNDAN EN ÇOK HANGİSİNİ BEKLİYORSUNUZ?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Bilgisayarımın kaldıramayacağı Cyberpunk'ı beklemek benim için fazla heyecan verici :) - Emir Can

Dying Light 2020'de çıkmayacak. @Tuğberk Ağca

PS4'üm yok, A ve B bekliyorum. @Ensar Karakaş

→ OGZ TAKİPÇİLERİNE BİR F2P OYUN ÖNERECEK OLSANIZ?

World of Tanks olmazdı. Kimsenin eğlenmeye diye gelip sinir harbi yaşamasını istemem. @Güneş Varel

Doki Doki'yi seçmeyen de ne bileyim... @Kaan Çavdar

Warframe kesinlikle. Lootbox yok, saçmalık yok. Para verdiysem de Digital Extremes hatırına verdim, pişman değilim. @Kemal Can Özdemir

Apex Legends. Millet para verip böylesini oynayamıyor. @Eren Yay

PUBG Mobile. Ben çektim siz de çekin :) @Hakan Erkut

Brawlhalla. Dayak yerken bu kadar kahkaha attığım başka bir oyun olmamıştı :) @Hasan Cem Kurt

War Thunder. Hayatımda klavyeye vurmayan adamım, War Thunder yüzünden monitör kırdım. @Baha Kohen

→ @OYUNGEZER: DÜNYANIN SONU İÇİN EN MANTIKLI TAHMİNİ YAPAN OYUN HANGİSİ? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

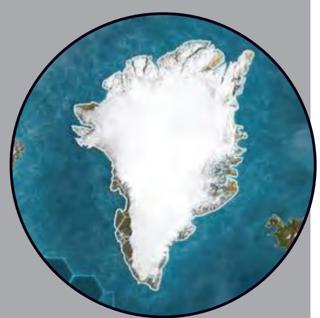
Virüs mirüs bir şekilde atlatılır da, bence Mars'taki Doom hikâyesi gayet mantıklı. @pebblesinmymind

Bi ara orda burda insanlar birbirini ısırıyodu, noldu o? Resident Evil halimiz iyiydi. @gizemsedef

Plague Inc.'te bi tutarlılık seziyorum sanki. @omerakdag







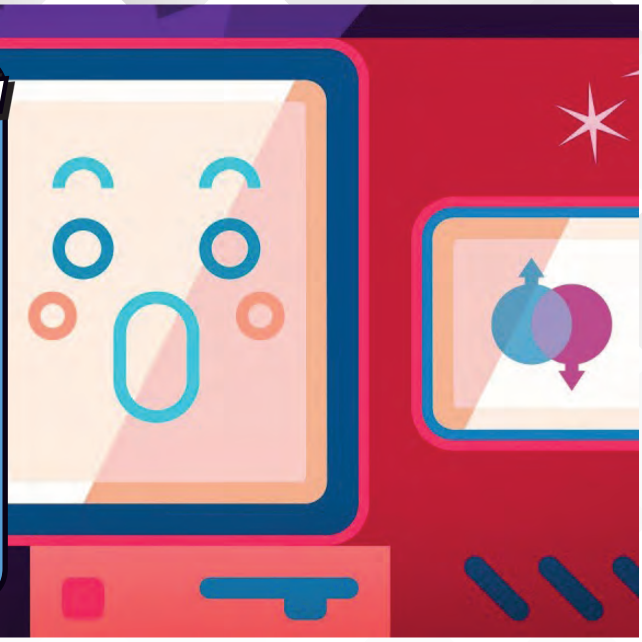
Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Kurzgesagt Youtube Kanalı

Madem programlamadan ve gelecekteki dispotik tablodan bahsettik, mutlaka Kurzgesagt kanalındaki kuantum bilgisayarlarla ilgili videoyu izlemenizi tavsiye ediyorum. Kanala da mutlaka abone olun, çünkü bilimsel olayları olabilecek en şirin animasyonlar ve akıcı bir dille anlatan daha iyi bir sunum başka bir yerde görmedim. Türkçe altyazı desteği de işin bonusu. **- Erkut**

- KANAL: youtube.com/user/Kurzgesagt
- VIDEO: tinyurl.com/ogz-148-kuantum



yapar veya The Witcher 3'te brothel'a uğrardım. Şimdiyse 9.00'da işbaşı yapıyor, akşam da 19.00'da çıkıyorum. Akşama kadar pelte çıkıyorum. Netflix yüzünden PlayStation açamıyorum.

1. Sizin/Bizim dergiyi okurken sanki benim arkadaşlarımmışsınız ama bensiz ortam kurup da beni çağırmamışsınız gibi geliyor, güceniyorum sözlük (dur o başka bir platformdu).

2. Hiç kimsenin sanırım PC için Xbox Game Pass'i iki aylığına 5.90 TL gibi komik bir fiyata alıp Forza Horizon 4, Gears 5, The Outer Worlds, Metro Exodus gibi birçok yeni ve kaliteli oyunu oynayabilme imkanından haberi yoktu. Dergide de göremedim. Benim de gözümden kaçmış olabilir. Ben mi çok abartıyorum ama harika değil mi? İki aylığım bitti, bir aylık da ultimate alayım dedim. İki ay da hediye etti şapşik sarı Bill. Gel de sevme Microsoft'u.

3. Çok üzgünüm ayrıca. Çok geç tanıdığım bir müzisyen olan Lapsekili Tayfur abimizi kaybettik geçen ay. Rock, metal hastası olan ben roman müzikleri dinliyorum günlerdir. Eşim ruh hastasıymışım gibi bakıyor bana.

4. Hobi arıyorum ama bulamıyorum dostlar. Gitarım var, yüzüne bakamıyorum. Resmim iyi sayılır, uğraşsam belki bir şeyler yaparım ama içimden gelmiyor. Mutfağa girip pizza, pide filan da yaptım kesmedi. Hem kendimi geliştirebileceğim hem de ortaya bir şeyler çıkarabileceğim hobi önerileriniz var mıdır? Fotoğraf veya video edit işine girsem 35'imden sonra bir şeyler öğrenebilir miyim?

Hamınıza iyi günler diliyorum. Görüşürüz.
- Ali Arda Kurul

Selamlar Ali Arda. Sorumluluk çok, maaş az diyorsun... Bir yerlerden tanıdık geliyor :) Gülücük kondurduğuma bakma, yazdıkların ciddi anlamda içimi kararttı. Gelir dağılımındaki eşitsizlik her geçen gün artıyor, insanlar sırf hayatını idame ettirebilecek seviyede para kazanmak için sevdiği şeylere vakit ayıramayacak kadar çalışıyor... İnsanlık olarak ekonomiyi bir resetlememiz gerek.

Dediğin Netflix mevzusunu da çok kişide görüyorum. Oyun dediğimiz neticede az-çok emek isteyen bir şey, "kolumu kaldırmayayım, ekran bana bir şeyler versin sadece, ben yalnızca oturayım" hissiyatı diye bir şey var. Anlaşılabilir bir durum.

1. O bana da oluyor bazen. Biri co-op oyun yazıyor, arkadaşlarla çok eğlenceli falan diyor, "ben seni arkadaş bildiydim, beni niye çağırmadın!" diyesim geliyor içimden ama çağırsa bile mırın kırın edeceğim de kesin falan, öyle bir paradoks.

2. Hey hey suçlama durduk yere, elli kere yazdık Game Pass'in ne büyük nimet olduğunu :) Microsoft'la bir sevgi-nefret ilişkim var şahsen. Game Pass cidden inanılmaz bir şey. Ayrıca Microsoft'un kendi oyunlarının yerel fiyatı da çok iyi oluyor. Ama bir de öte yandan The Divison 2'nin bildiğin standart versiyonun Xbox'ın Türkiye mağazasındaki fiyatı 602 lira ve bu, hazır ol, dünyadaki en pahalı oyun! Sekiro? Öyle! Başka şeyler? Öyle! Şaka değil ya, dünyada en pahalıya oyun satan firma Microsoft Türkiye! Böyle bir çelişki var yani, ne hissedeceğin sana kalmış.

3. Depresif ruh hali insandaki müzik zevkini enteresan şekillerde etkiliyor. Son aylarım... pek mutlu değil ve durduk yere inanılmaz bir Zeki Müren bağımlılığı oluştu bende. Her zaman severdim Zeki Müren'i de oturup dinlemişliğim çok nadirdir, 2 aydır sürekli çalıyor. Hayır âşık falan da değilim ki, rakı da pek sevmem, ne alaka? Lapsekili Tayfur'u bilmiyorum, toprağı bol olsun.

4. Gerçekleri kabul et Ali Arda. 35 yaşında, günde 10 saat çalışan, artı muhtemelen gidiş-geliş yolunda da zamanı giden, ailesi de olan birisin, yeni bir şey öğrenmen zor. İmkânsız değil elbette, yeni bir hobi edinip kendini geliştirir, beni haksız çıkarırsan samimi bir şekilde sevinirim. Ama hayat şartlarını bir şekilde değiştirmezsen, zor. Hani bir dergide yazan rastgele bir elemanın söylediklerinden öte bir motivasyona ve kenarı köşesi iyi belirlenmiş bir planlamaya ihtiyacın var şartlar içinde. Evet, karanlık ruh halimi iletişime geçtiğim insanlara yaymaktan zevk duyuyorum :)

Haydi sana da iyi günler o zaman. İçini daha da kararttıysam kusura bakma :)



Söyleyin Çizelim!

Sana da güzel önerin için teşekkürler Şamil Kılıçlar ama bu ay Hümeyra Demir'in şu tatlı önerisinden gidelim dedik: Dead By Daylight'ın kızları çay partisinde! Hayatlarında bir kez de olsa şık, temiz, süslü ve asil bir şekilde keyif yapabilsinler. Başka da öneri gelmedi bu ay zaten! Uyumayın okurlar! Eren Eryürekli önümüzdeki ay yine ne çizsem diye bekliyor olacak!

Bu satırları ayın sonlarında yazıyorum ve şu an bile sayfa planımız darmadağınık. Zaten 3-5 sayfa incelememiz var yapımcılar sağ olsun Ocak'ta oyun çıkarmadığı için, umuyorum derginin kalan kısımlarını yeterince zengin yapabilmişizdir de dergi tırnak kadar olmaz :) Mektup atanlara ekstra bir teşekkür o yüzden!



Gelecek Ayın Misafiri

Bağımsız oyunların koruyucusu ve kollayıcısı, usta çevirmen, güzel insan M. İhsan Tatari buralarda gelecek ay. Onun da morali biraz bozuk son zamanlarda, bol bol mektup atın da sevinsin :)



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



OYNADIK!

DOOM ETERNAL

KIYAMETİ "KOPARMA" ZAMANI

ONUR KAYA

Bethesda Türkiye tarafından geçtiğimiz günlerde Estanbul'da düzenlenen Doom Eternal Hands-on etkinliğinde, ertelenişiyle derbeder olduğumuz Doom Eternal'ın ilk 3 bölümünü deneme fırsatını elde ettik ve söylemek gerek: Oyunun ertelenişi, nihayet elimize geldiğinde zerre hayıflanmaya sebep olmayacak.

Güç zaten vardı, şimdi hız da var

Eternal'la alakalı olarak belirtmek gereken ilk şey, oyunun zorluğu. 4 yıl önceki Doom'dan hatırımda kalan en belirgin şey, oyunun ilk bölümlerde yeni özellik açmak konusunda cimri davrandığı ve buna bağlı olarak en üst zorluklarda belli bir noktaya gelene kadar keyif vermektense ömür törpülediğiydi. Doom Eternal'da durum tam tersi; oyun her 10 dakikada bir yeni bir mekanik tanıtıp yeni bir silah veriyor elinize. Önceki Doom'daki bütün özelliklerin çoğunu Eternal'ı oynadığım ilk 3-4 saatte almıştım ve sunum sırasında bunların deneme sürümü



için açılan özellikler olmadığı, ekleme çıkarma olmaksızın oyunun başlarını olduğu gibi oynadığımız belirtildi. Silahlara paralel olarak karşınıza çıkan düşmanların çeşitliliği de çok hızlı artıyor, cephane hızlı bitiyor, bu da oyunun standart zorluk seviyesini yükseltiyor. Önceden oyunun ortalarında karşınıza çıkan Mancubus'lar ilk 1,5 saat civarında ikişer üçer savaş alanına dalmaya başlayınca hafiften afallıyorsunuz. Favori silahınızın cephanesi bitince de salağa bağlıyorsunuz ancak sonra diğerlerine geçip onların inceliklerini görmeye başlıyorsunuz. Arada kaçınılmaz olarak ölüm de geliyor. Öldükçe de eldeki opsiyonlara bakıp, kafa çalıştırıp, kas hafızası geliştirmek rutin bir işlem halini alıyor. Kendi opsiyonlarınızı kullanarak düşmanların opsiyonlarını ellerinden almak, zorlandığınız noktada düşünüp "şurada şunu kullansam, burada buna bununla vursam" diyerek taktik geliştirmek elzem. Bu sayede üst zorluklarda önceki oyunda olduğu gibi "tuğla duvara toslama" enstantaneleri yaşamayacağız yani. Oyun bir yandan zorlaşmış ama bir yandan da çok daha adil bir çehre kazanmış; öldüğünüzde suçu tasarımda değil kendinizde bulacaksınız.

2016 sürümünün tek numarası diyebileceğimiz savaş mekanikleri ciddi anlamda gelişip karmaşıklaşırken, oyunun diğer parçaları da ihmal edilmemiş. Platform öğeleri çok dallanıp budaklanmış ve büyük savaşların arasına dengeli bir şekilde serpiştirilmiş, savaş alanlarına düşmanlara karşı kullanabileceğimiz ve ciddi avantaj kazandıran tuzaklar, çevre elementleri eklenmiş. Öte yandan haritaların kazandığı tek avantaj işlevsellik de değil; "oyunun bize oynatılan ilk üç bölümünde gördüğümüz mekân çeşitliliği, önceki oyunun tamamında gördüğümüz mekân çeşitliliğinden fazlaydı" desem emin olun abartmış olmam. Karlı bölgeler, devasa über teknolojik zindanlar, yosun tutmuş tapınaklar, uzay gemileri ve dahası...

(Üç nokta genelde "gerisini anlatmaya üşendim" noktalaması olarak görev görür ama biraz daha bir şeyler çıtlatacağım: Oyunda görev aralarında takıldığımız, kendi içinde devasa bir bölüm olma niteliği taşıyan bir de üssümüz var. Bu üste dövüş pratiği yapabiliyor, ana görevlerden topladığımız Power Battery'lerle farklı parçalar açıp yeni özellikler ve kostümler bulabiliyoruz. Kapalı bir kısımda klasik Doomguy kostümü gözüme çarptı mesela.)

Yediğin içtiğin senin olsun, bana ikiye böldüklerini anlat

Oyunun hikâye sunumu da Doomguy'ın durup konsol parçalamasından öteye gitmiş ancak o konuda size ne söyleyebilirim bilemiyorum, zira olaylara ortadan dalıyor gibiyiz biraz. Önceki Doom'daki olayların üzerinden 8 ay kadar bir süre geçmiş, cehennem ahalisi dünyaya portal açıp insanoğlunu hallaç pamuğu gibi atmak suretiyle gezegenin %60'ını ele geçirmiş. Milyarlarca insan ölmüş. Biz de cehennemden dönmüşüz ve Hell Priest'leri öldürüp tam olarak ne olduğu belli olmayan bir planı uygulayarak iblis soyunu anasından doğduğuna pişman ediyoruz. Tam olarak neyi, ne sebeple yaptığımız bize oynatılan kısımlarda pek anlaşılmıyordu ancak bu kasıtlı bir tercih. Yoksa anlatıma çok daha fazla özen gösterilmiş bu sefer, bol bol ara sahne izliyoruz. "Anlatım" parantezi içinde Doom Slayer'ın kendisi yok ama; o yine dilsiz takılıyor.

Etkinlik süresince "oynadığınız bilgisayarlarda oyunun tamamı var ama üçüncü bölümden ötesini oynamanıza izin veremiyoruz" diye üzerine basa basa söylediler ancak anlattıklarımdan tahmin edebileceğiniz üzere görücüye gittiğimiz yerde kızı alıp dağa kaçırmamak epey zor oldu. Dağda internet olmadığını bildiğimden "bitmiş işte oyun çıkarsanıza" diye diye ağlayıp dönmek durumunda kaldım. "Acaba kendimi sağlam depresyona soksam iki ay aralıksız uyuyabilir miyim?" diye düşünüyorum şu an.

Battlemode eğitimi ve Dark Souls etkileri

Oyununun çoklu oyuncu kısmı olan Battlemode'da "Doom Slayer iblislere karşı" konsepti bulunduğunu zaten biliyorduk. Oyunu deneme şansını yakaladığımızda öğrendiğimiz noktaysa, iblisleri kontrol etme şansımızın olduğu bu modun tanıtımının ana senaryo içinde yapıldığı. Üçüncü bölümün ortalarını geçtiğimizde, ikonik Doom silahlarından Super Shotgun'ın kolay erişemeyeceğimiz bir yerde bulunduğunu öğreniyoruz. Akabinde bir cihaz vasıtasıyla önceki oyundan da hatırlayacağınız Revenant isimli iblislerden birinin kontrolünü alıyoruz. Revenant'la birkaç çatışmaya girip yaratığın uçma becerisini kullanarak Super Shotgun'ı alıyor ve Doom Slayer'a getiriyoruz. Bunun gibi başka bölümler olup olmayacağı açıklanmış değil ancak benim tahminim olacağı yönünde. Battlemode'u tek kişilik senaryodan çıkmaya çok ihtiyaç duymayacak oyunculara bu yolla tanıtmak senaryoya çeşitlilik de katması açısından güzel bir fikir.

Ek olarak bir noktada Empowered Demon olarak sınıflandırılan bir düşmanla kapışma şansımız da oldu. Bu arkadaş "başka bir oyuncuyu öldürerek cehennem kodamanlarından terfi almış" bir Hell Knight idi. Doom Eternal iyiden iyiye "FPS türünün Dark Souls'u" olma yolunda ilerliyor gibi, şahsen benim canıma minnet.





TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, XOne, Stadia | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

BU AY NE OLDU?

Ben şuracıkta biraz uyuyayım, kayda değer oyunlar çıkmaya başladığında beni bir uyandırırsınız, olmaz mı? Yoksa bu iş gerçekten de sıkıcı olmaya başladı, yılın bu ilk ayları hep böyle tatsız, böyle cansız mı geçerdi, onu da tam hatırlamıyorum ki. Ertelenenler, çıkmak bilmeyenler, kötü kötü haberler derken Ocak ayını geride bıraktığımıza seviniyorum açıkçası. Umarım Şubat için de aynı şeyi söylemeyiz.

ESER GÜVEN



1 Bu ay o kadar çok erteleme haberi aldık ki, bir ara "n'oluyor layn" diyesimiz geldi. İlk haber Square Enix'ten geldi, stüdyo hem Final Fantasy 7 Remake'i, hem de Marvel's Avengers'ı erteleyiverdi. FF7 Mart'tan Nisan'a kayarken, Avengers Mayıs'tan Eylül'e uçtu. Sonra Cyberpunk 2077 aldı sazı eline ve Nisan'dan Eylül'e postalandı. Dying Light 2 hiç boş durur mu, "benim çıkış tarihim artık belli bile değil, 2020'de çıkarsam şanslısınız" dedi. Neyse ki ay bitti de daha fazla kara haber almadık.

2 "Bir gün herkes Çinli olacak." Gerçekten de Tencent bu hızla devam ederse stüdyoları teker teker Çin'e kaptıracağız gibi görünüyor. Dev holding, Bayonetta'nın da geliştiricisi PlatinumGames'i kanatları altına aldı ve milyonlarca dolarlık yatırım yaptı. Umarız yeni Platinum oyunları mikro ödemelerle dolmaz.



3 Epic Games hepimizi sevindiren bir açıklama yaptı ve normalde 2019'un sonuna kadar söz verdiği her hafta 1 bedava oyun kampanyasını bir sene daha uzattığını açıkladı. Şimdiye kadar sanırım 75 bedava oyun aldık, arada bir ikişer üçer oyun da verdiğini düşünürsek yıl sonuna kadar yaklaşık 140 bedava oyun sahibi olacağız. Tişikkirlir sipirmin.





4 Valve'ın auto-chess çılgınlığına cevabı olan Dota: Underlords ilk heyecanın geçmesinin ardından oyuncu kitlesinin büyük kısmını kaybetti. Hatırlarsanız Artifact'in de başına benzer bir durum gelmişti, Dota: Underlords da oyuncularının %80'ini kaybederek Valve'ın yüzünü güldüremeyeceğini göstermiş oldu. Nedir bu Valve'ın yeni oyunlardan çektiği?

5 Steam nihayet soundtrack albümlerini oyunlardan ayırmaya karar verdi. Daha önce ana oyuna sahip değilseniz soundtrack de satın alamıyordunuz, hatta satın alsanız da ana oyunu kurmadan bu müzikleri bilgisayara indirmeniz mümkün olmuyordu. Saçma sapan bir işti anlayacağınız. Artık soundtrack'ler için ayrı bir kategori var, böylece oyunlara bulaşmadan sırf müzik üzerinden koleksiyon bile kurabileceğiz (kim yapar ki böyle bir şey?).

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

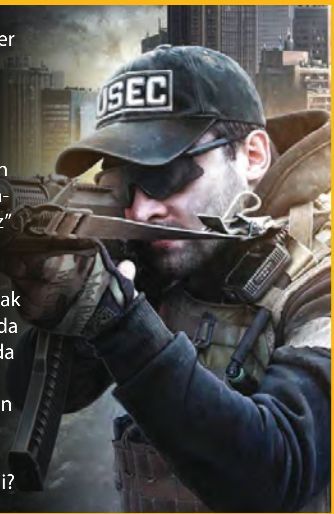


6 Ayın en bomba söylentilerinden biri de PS4'ün özel oyunlarından biri olan, milyonlar satan Horizon: Zero Dawn'ın PC'ye geleceğiydi. İddialar Kotaku'nun tecrübeli baş editöründen gelince elbette çok ciddiye alındı, hatta bunun PC'ye gelecek tek PS4 oyunu olmayacağı da söylendi. Şöyle bir listeye bakınca o da gelsin, yetmez bu da gelsin diyebileceğimiz o kadar çok oyun var ki, PC'ciler heyecanlanmasın da ne yapsın?

9 Bir Uncharted filmi vardı hatırlar mısınız? Şaka gibi ama yaklaşık 13 senedir muhabbeti yapılan bir film bu. Ay başında film 6. kez yönetmensiz kalmıştı hatta, evet, evet, koltuğa oturacak 6. kişi olan Travis Knight da kaçtı. Geçtiğimiz günlerde de Sony bir açıklama yaptı ve filmin 2021'den önce vizyonda olmayacağını açıkladı. Belki de tüm bunlar bir işarettir ha Sony, belki de bu işe hiç bulaşmamanız gerekiyordur. Benden söylemesi. - Bir dost.



7 Son zamanların popüler askeri oyunlarından Escape from Tarkov'da kadın karakterlerle oynanamaması bir süredir tepki çekiyordu, hatta zamanında geliştiricilerden biri "oyunda kadın yok, çünkü kadınlar böyle bir stresi kaldıramaz" gibisinden tuhaf bir açıklama yapmıştı. Konu tekrar gündeme gelince eski açıklama yalanlanarak yeni bir açıklama geldi, ama bu da pek farklı sayılmaz. "Oyunumuzda oynanabilir kadın karakterler olmayacak çünkü animasyonların ve ekipmanların gerektirdiği işle uğraşmak istemiyoruz." Helal olsun be Battlestate, kim tutar seni?



10 Sony bir kez daha E3'e katılmayacağını açıklayarak takipçileri arasında hayal kırıklığı yarattı. Sony geçen sene de E3'ü pas geçmişti, bunu devam ettirdiğine göre bundan sonra da E3'e katılmalarını beklemesek iyi olur. Microsoft tabii ki bu pası kaçırmadı ve tüm silahlarıyla E3'ün tozunu attırmaya geldiğini söyledi. Bakalım Microsoft şov yapacak mı, Sony bu kararından pişman olacak mı, ıssız acun da bizi görecek mi?



8 Pokémon Go çılgınlığı geride kaldı diye düşünmüştünüz değil mi? Neydi o 2016'da herkesin elinde telefon, yolda, parkta, bahçede pokémon avlıyordu. Ama aslında durum hiç düşündüğünüz gibi değil, çünkü oyunun gelir rekoru kırdığı açıklandı Ocak ayında. 900 milyon dolarlık bu gelir, oyunun o ilk günlerindeki curcunanın bile ötesinde bir başarı anlamına geliyor.



11 Rainbow Six: Siege'in yeni yıl planları açıklandı ve en dikkat çekici değişiklik yeni operatör sayısının 8'den 6'ya çekilmiş olmasıydı. Oyuncular bu duruma kıllandı tabii ki, ama Ubisoft "yaptığımız her şeyi oyunu daha iyi hale getirebilmeye odaklanmak için yapıyoruz, sizin için yapıyoruz ey halkım" diyerek isyanları bir nebze yatıştırmayı başardı.

Konuşanlar



@TimOfLegend
(Tim Schafer)

Yaşlandıkça oturup kalkarken tuhaf sesler çıkarmanın yaygın olduğunu biliyorum, ama Voldemort inlemeleri çıkarmak normal mi sizce? Koltuktan kalkarken resmen 'Haaaarrrry Potttterrrrr...' diye inliyorum.

Tim Schafer yaşlılıktan dert yanmayı bile esprili hale getirmiş. Kim bilir birkaç sene sonra bizler nasıl kalkacağız o koltuklardan :) Hey Tim, bu arada Psychonauts 2 işi nasıl gidiyor?



@therealycliffyb
(Colin McComb)

Az önce yere bir üzüm düşürdüm. Yere düştüğünü duydum ama hiçbir yerde yok. HİÇBİR YERDE. Bir girdap oluşup üzümümü yutmuş olmalı.

En ünlü RYO yazarlarından biri de olsanız insanlığın dertleri hep aynı, değil mi? Yere bir şey düşürmek ve bulamamak.



(Norman Reedus)

Benim çişim silah gibidir. Haberiniz olsun!

Norman Reedus'un Death Stranding'deki yetenekleri malumunuz. Twitter'da Hideo Kojima'yla karşılıklı atışmadığı zamanlarda da kendisini rolüne fazla kaptırıp böyle mesajlar atıyor.



GÜLHİS CANPOLAT

LEGENDS OF RUNETERRA

Nerede ay şaşkını Poro'm?!

Hatırlarsanız bir süre önce Riot'ın onuncu yıl etkinliği Riot Pls'de böyle çuvalla yeni Riot projesi açıklanmıştı. Bu projelerden en yakın tarihli olanı ve bizim de en çok yer verdiğimiz, League of Legends evreninde geçen kart oyunu Legends of Runeterra ön kayıt yaptıranlar için 23 Ocak'ta, diğer tüm oyuncular için de 24 Ocak'ta açık betaya çıktı.

Saat 10'da çıkar çıkmaz başına oturmuş olabilirim. Evet, saatlerce oynamış da olabilirim. Belki LoR Discord kanalında gecenin 3'ünde milletin destelerini kurcalayıp "yav insanlar ne şanslı, bu kartlar neden bana hiç çıkmıyor" diye hayıflanarak gereğinden fazla vakit geçirmiş, "Bir kart kaç para lan?!" deyip sonrasında kendimi zor durdurmuş da olabilirim.

Tamam, kısacası olmuş gibi duruyor oyun.

Biz geçtiğimiz senenin sonunda kapalı betasında LoR'u oynama şansına erişmiştik, o zaman da gayet beğenmiştim. Evet, halihazırda oturmuş kart oyunlarından oyuncu çalmak çok da kolay bir iş değil ama LoR bunu yapabilecek gibi duruyor.

Açık betaya geçilmeden önce kapalı betada oynayan oyuncuların profilleri sıfırlandı. Yani kazanımları ve açtıkları kartlar geri alındı. Satın aldıkları katlarsa tekrar oyun içi paraya yani coin'lere dönüştürülüp kendilerine iade edildi. Fakat bu noktadan sonra bir daha hesaplar sıfırlanmayacak. Merak etmeyin, erken kayıt hediyesi ay şaşkını Poro'lar da oyunun tam sürümüyle birlikte gelecekler.

Madem oyun açık, beta bunun neresinde?

Oyunun tüm özellikleri açılmışken, e bir şeyler de satın alınabiliniyorken oyunun betada olan kısmı neresi diye sorabilirsiniz haklı olarak. Şöyle ki, örneğin henüz tüm dil destekleri gelmedi. Türkçe de bu henüz açılmayan dillerden biri. Ne zaman ekleneceğine dair de kesin bir bilgi yok.

GÖREVLER
Oyunda tamamlandıkça yenisi gelen görevler var. Bunları tamamlamak da ödül getiriyor elbette ki. Örneğin rakibin Nexus'una 25 puanlık zarar ver, manası 6'dan yüksek üç kart oyna gibi...

LoR'un mobil versiyonu da henüz çıkmış değil. Doğal olarak platformlar arası oynamak da mümkün değil henüz.

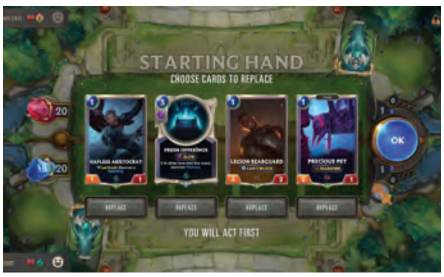
Bir de kart kuvvetlerinde, yeteneklerinde ve diğer özelliklerinde hâlâ değişime gidilebileceğini söylüyor Riot ki kapalı betadan beri değişmiş kartlar var. Fakat bunlar yeni başlıyorsanız çok da kafa yormanız gereken şeyler değiller.

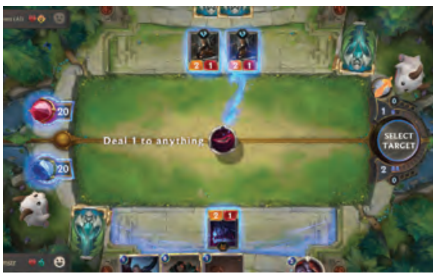
Bir de kapalı betadan sonra mikro ödeme fiyatları da App Store ve Play Store fiyatlarıyla eşdeğer olabilmek için değiştirilmiş. Fakat oyun içi ekonominin aynı kalabilmesi adına kart, kasa, oyun tahtası ve benzeri fiyatlar da değiştirilmiş durumda.

Kart fiyatı mı? Doğru mu duyuyorum ben?!

Şimdi kart dediysek de, direk kart satın alamıyorsunuz LoR'da. Ki zaten parası olan basıp istediği kartı alsa biraz üzücü olurdu. Gerçi yine bir şeyler satın almanın size büyük faydası oluyor, para veriyorsunuz sonuçta. Ama direkt nokta atışı kart almak mümkün değil.

Champion, Epic, Rare ve Wildcard şeklinde dört ayrı kategoriden benim kendimce "yer





tutucu" olarak adlandırdığım boş kartlar satın alabiliyorsunuz. Bu yer tutucu kartları da aynı gruba tekabül eden bir oynanabilir kartla takas edebiliyorsunuz.

Bunun yanında oyun tahtası, koruyucu (PORO!!) gibi kozmetik şeyler de almak mümkün.

Para mara vermem ben, benim için ne var?

...Diyenleriniz için de şunu belirtmeliyim ki bu şeyleri "satın almak" için illaha da para vermeye gerek yok. Maç yaptıkça "shard" kazanıyorsunuz. Bunlar da coin'e dönüştürülüp alışveriş için kullanılabiliyor. Bir de her hafta kutu açımları oluyor, oradan da rastgele kartlar falan çıkıyor.

İtinayla deste yapılır, kaybedilir

LoR, temposuna alışması gerçekten zor bir oyun. Hem biraz kart açmak, hem de oyunu tam olarak anlamak için eğitici bölümleri yapmak şart. On üç tane eğitici bölümde farklı çeşitte kartları ve özelliklerini nasıl kullanacağınızı öğreniyorsunuz.

Benim fark ettiğim ve LoR Discord grubunda da konuşulan bir şey, erken açılan destelerin her zaman daha avantajlı olduğu. LoR'da saldırmadan ya da kart sürmeden sıra atlamak mümkün. Fakat eğer ilk iki, üç sıranızı saldıysanız ve hâlâ bir planınız yoksa o oyunu büyük ihtimalle kaybediyorsunuz.

Birbirini destekleyen kartlarla deste kurmak da çok önemli. Bu noktadan sonra karşınızdaki oyuncunun destesine karşı ne kadar iş görebileceğiniz biraz şansa kalıyor. Örneğin ben gayet hızlı başladığım bir oyunu karşıdaki oyuncunun birden çok "elusive" kartı olduğu için kaybettim. Çünkü bu kartlara karşı birçok diğer kart savunma yapamıyor.

Bu noktada da deneyim edinmek için elbette ki arkadaşlarımıza zorla LoR indirtiyoruz :p

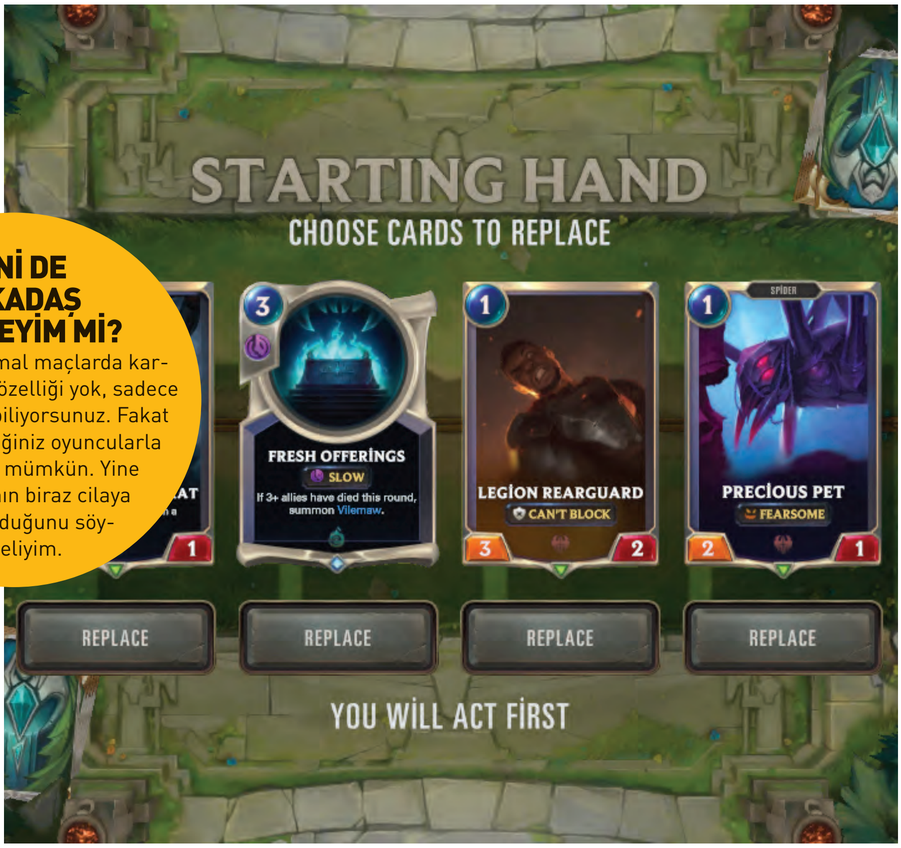
LoR diğer oyuncuları arkadaş olarak eklemenize ve onlara karşı maç yapmanıza izin veriyor. Aynen normal maçlara girebileceğiniz ya da yapay zekâya karşı oynayabileceğiniz gibi, saçma desteler yapıp keyfine arkadaşlarınızla maç da yapabiliyorsunuz örneğin.

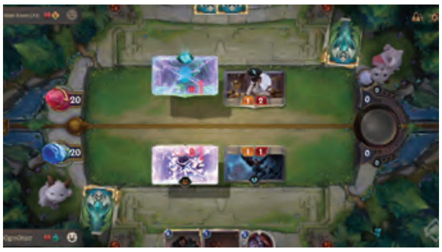
"Ranked," yani seviyeli maçlar da yine LoL'deki gibi işliyor. Iron seviyesinden başlayıp maç kazandıkça sezon puanı kazanarak seviyelerde tırmanmaya başlıyoruz.

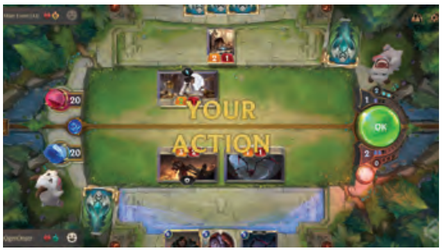
Şimdi... Canım Riot, hani bunu seviyelisi var ya... LoR'u da eSpor şeysinize ekleyecek misiniz??

SENİ DE ARKADAŞ EKLEYEYİM Mİ?

LoR içinde normal maçlarda karşılıklı konuşma özelliği yok, sadece etiket gönderebiliyorsunuz. Fakat arkadaş eklediğiniz oyuncularla konuşmanız mümkün. Yine de, bu kısmın biraz cilaya ihtiyacı olduğunu söylemeliyim.



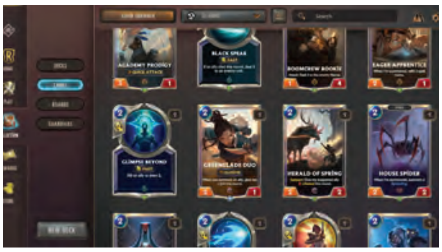


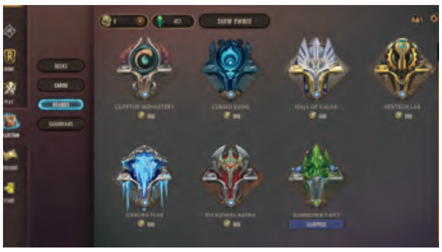


BUNDLE'LAR

Oyun oynadıkça açacağınız bir de bundle'lar bulunuyor. Bunların içinden de yine kart çıkıyor. Açabilmek için yapmanız gereken tek şey oyun oynamak, ki belki LoR'un en oyunda tutan özelliği de bu, kaybetseniz dahi devam etmenizi sağlayacak bir şeyler veriyor.

Tamam da neden bütün büyük I'ların noktası var? En çok ona takıldık biz!

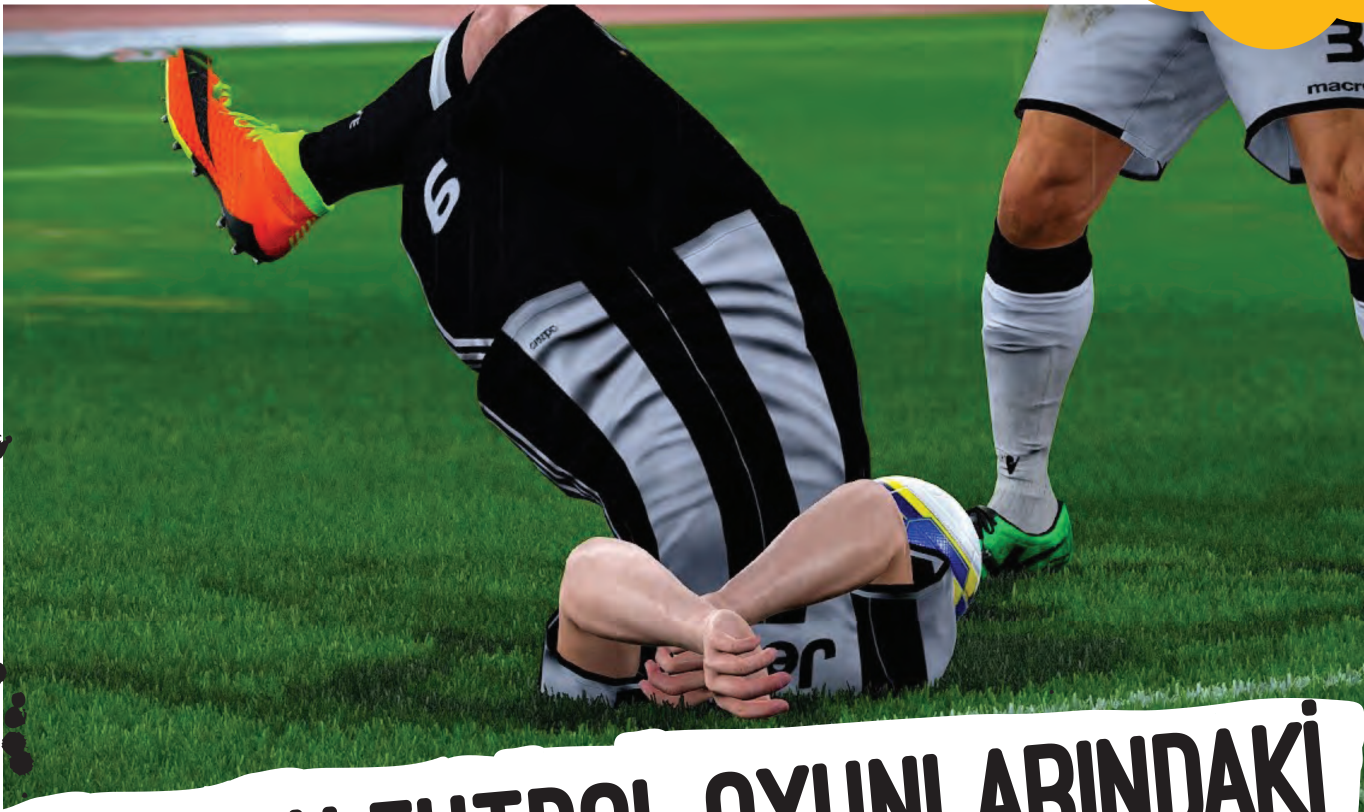




DISCORD

Discord'unuz yok mu? Nasıl yok? Edinin hemen bir tane. LoR Discord sayfası fazlasıyla dolu. Fakat oyunun karmaşıklığı düşünülünce soracağınız sorulara direkt cevaplar alabileceğiniz şu anda tek yer burası.

TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games | **PLATFORM:** PC, Android, iOS | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



MODERN FUTBOL OYUNLARINDAKİ TARAFLI YAPAY ZEKÂ

Futbol oyunlarını severim. Winning Eleven 2002, FIFA 2000, Captain Tsubasa 2, WE J-League 2001, ISS Pro 2, PS2'deki PES'ler ve daha birçok futbol oyununu uzun yıllar boyunca zevkle oynadım, hâlâ da oynarım. Bunlar döneminin teknik yetersizlikleri yüzünden bazı sıkıntıları olsa da son derece kaliteli ve en azından keyifli, akan oyunlardı çünkü. Lakin baktım ki artık bunları oynarken tamamen yalnız kalıyorum, yeni jenerasyon futbol oyunlarına da biraz bakayım dedim. Ağırlıklı olarak da PES serisine baktım ama birazdan yazacağım sıkıntıların benzerleri eminim ki FIFA serisinde de vardır.

Yazacaklarım yapay zekâ kaynaklı olduğu için daha çok bilgisayara karşı oynadığınızda fark edebileceğiniz şeyler aslında. O yüzden sadece gerçek oyunculara karşı oynuyorsanız bazılarının farkında bile olmayabilirsiniz. Beni en rahatsız eden durumdan başlayayım mesela: Rakipteyken Tsubasa gibi hareket eden yapay zekânın size hizmet ederken tam bir embesil gibi davranması ve oyunun bunu dibine kadar sömürmesi.

Benim savunma anlayışım ceza sahasının göbeğini kalabalık tutmak ve arkaya atılan paslara engel olmak üzerine kuruludur. Fakat savunma çizgisini ne kadar geriye çekersem çekeyim, göbeği ne kadar kalabalık tutarsam tutayım, ne kadar "ayaklarınızı ceza sahasına çivileyin" dersem diyeyim yapay zekânın yönettiği bir savunma oyuncum illa ki deli danalar gibi rakibin üzerine depara kalkıyor ve ara pas atmak için fırsat kollayan yapay zekâ da bunu fırsat bilip güle oynaya atıyor pasını. Adamımı ileri çıkartan o, bunu sömürüp ara pası atan gene o, çaresizce gol yiyişimi izliyorum elimde joystickle. Güya kontrol bende sorarsan.

Zorluk ayarları da anormal. En zora aldığınız zaman rakip takım kim olursa olsun bir anda dünya karması gibi top oynamaya başlıyor. FC Tokyo ile Asya Şampiyonlar Ligi oynuyorum, rakipteki ortalaması 63 olan El-Habib öyle hareketler yapıyor ki Messi görse yemin ediyorum futbolculuğundan utanır. Ayı gibi üç tane savunma oyuncusuyla zapt edemiyoruz adamı. Türkiye Ligi'nde kimsenin bonservissiz bile transfer etmeyeceği adamlar havadan 45 metrelik efsane ara pasları atıyor. Attıkları her serbest vuruş jeneriklik gol oluyor. Halbuki benim sevdiğim eski futbol oyunlarında rakip sizden bariz kötüyse sadece sıkı savunma yapıp kontradan ya da duran topla golünü atmaya çalışır, maçın da en azından bir inandırıcılığı olurdu.

Ama aynı El-Habib'i siz takımınıza alın yemin ederim bir metre yanınızdaki bomboş adamınıza bile pas atamazsınız. Hadi Habib'i geçtim, yerden pası 82 olan adamımla pas atmaya çalışıyorum, öyle bir pas atıyor ki sanki topla rakip oyuncuyu delecek. Direkt rakibin ayağına teslim. Çok bir şey istemiyorum yani, tek isteğim futbolun ABC'si olan kısa paslaşma yapabilmek. Rakiple ikili mücadeleye giriyoruz, top boşta kalıyor, yapay zekâ takım arkadaşım burnunun dibinde olan toptan resmen kaçıyor, aklı çıkıyor alırım diye. Şut atacağım zaman takım arkadaşım deparla önüme geçiyor, ceza sahasında topu uzaklaştır dediğim adamım ağır çekimde hareket ediyor, ara pas atıyorum, koşan adamıma değil de yerde yatana atıyor, bir saniye önce pas isteyip elini kaldıran arkadaşım aniden vazgeçip ne alakaysa geri koşmaya başlıyor ve daha neler neler...

İşin komik tarafı bu sıkıntıların bazıları 20 sene önceki oyunlarda da olurdu ama halen ve hatta artarak devam ettiğini görmek beni benden aldı. Ben yapay zekâdan benim yerime goller atsın, döktürsün istemiyorum ki. Sadece ortalama bir oyuncu gibi basit işleri yapsın, dediğim mevkide dursun, bana mâni olmasın ona bile razıyım. Geçen bunca zamana ve her gün yenisi çıkan teknolojilere rağmen hâlâ bu problemleri göremiyorsanız istediğiniz kadar gerçekçi olsun futbolcuların grafikleri, ben gene açar Winning Eleven 2002'mi oynarım arkadaş. En azından gol yedim mi bilirim ki hata bendedir çünkü.

Emre Sümer



DOTA 2



AYIN EZENİ:
CEVDET EMRE KIZILCAN

Bir zamanlar yaptıkları oyunlarla hem sektöre yön veren hem de hemen hemen her oyuncudan tam puan alan bir firmanın, Valve'ın yapımı. Gaben'ın "Yahu oyunun ücretsiz olması, ücretli olmasından daha çok kazandırıyor millet!" diye bağırmaya başladığı zamanların fitilini ateşleyen ikinci oyun. IceFrog'un göz bebeği. En hafif tabirle illet, dertsiz başa dert ve ömür törpüsü. "Abi zor oyun ya, ilk 1000 saati oynadığında öğrenmeye başlıyorsun" geyiğinin yegane sahibi, güzel mi güzel Dota 2!

MOBA oyunlarına uzak olan birçok insan "İyi de sürekli aynı haritada, aynı şeyleri yapıyorsunuz? Sıkılmıyor musunuz?" diye sorduğunda "Aaa olur mu canım bir sürü kahraman var, hiçbir oyun diğerine benzemiyor!" diyebilme yüzümüz vardı. Ama IceFrog'un artık bilerek yaptığını düşündüğüm tasarım hataları "sayesinde", 117 kahraman havuzlu oyun artık en fazla 15 tane kahraman üzerinden dönüyor. Bir kere hatayı şurada yapıyoruz; hepimiz Dota'yı 5'e 5 sanıyoruz, değil mi? Hayır, kesinlikle öyle değil. Rahatça söyleyebilirim ki artık Dota 2, 206'ya 5 oynanıyor, Phantom Lancer'sız oyun geçmiyor. Her bir sağ tık hasarıyla illüzyon çıkarma şansı olan bu kahramana karşı koymak, tıpkı küçük bir çocuğun sebzelerini yememek için ailesine karşı koyması gibi. Amaçsız, nedensiz ve çoğunlukla başarısızlıkla sonuçlanan... Bu konuda da en çok sinirleri bozan element tabii ki de topluluğun ta kendisi! Bu satırları okurken başladılar bile "iyi de Earthshaker, Axe, Sand King al" demeye. Olmuyor işte olmuyor! Bu karakter müsveddesi mananızı bir bir silerken ona karşı koyabilmenin herhangi bir yolu oluyor mu?!

Topluluktan bahsetmişken, oyuncular Dota 2 gerçekten sonundaki 2'yi hak edecek şeyler yapmaya çalışırken "öf abi LoL'e benzedi, öf abi HoTS'a benzedi" gibi kıyas yorumlamaları yapmaktan asla geri kalmıyorlar! Oyun az derecede kolay olmaya çalıştığında hemen elitist Dota'cılar ellerinde viski dolu bardakları ve boyunlarına doladıkları fularla "yanlış canım, oyun gitgide kolaylaşıyor ya, aynı LoL" demezler mi, hepten sinir, hepten çıldırmalık.

Geçtiğimiz zaman diliminde Dota 2, 2014'ten beri tarihindeki en az oyuncu sayısını gördü. Bu kesinlikle tesadüf değil. Oyuncuyu zorlayan yapısının tercih edilmeme sebebi olması bir kenara, direkt IceFrog'un saçma sapan metası bunun en önemli nedenlerinden. Durum o kadar vahim ki The International'ın rengini belli eden turnuva DreamLeague BİTER BİTMEZ 7.23'ten 7.24'e geçtik. Aman heyecanlanmayın, yine bize hüsran yine bize hasret var...

Dota 2 şu an bu halde olsa bile profesyonel arenadaki gelişmeleri takip etmek ve o maçları oturup seyretmek inanılmaz eğlenceli, her ne kadar sadece aynı kahramanlar alınsa da... Ormandaki yaratıklardan düşen eşyalarla DVO elementlerini MOBA'yla birleştirmeye çalışıp becerememeyen, bunun bir eSpor olduğunu unutup resmen RNG'ye çeviren IceFrog'a ne desem az. Yahu bu Dota'yı yapıp da "yepyeni bir tür yarattı" diye adından övgüyle bahsettiğimiz kurbağanın yerine geçen gizli ajan olabilir mi?

Dota 2 sandığınızın aksine 5'e 5 oynanan bir oyun değil... Teşekkürler Phantom Lancer!

KİMDİR?

Catarina'nın Soğan Şövalyeleri

İLK ALEV'İN ZAMANINDA MICHELIN MASKOTU MU VARMIŞ?

GÜLHİS CANPOLAT

Dark Souls denince akla öyle eğlenceli, şirin şeyler gelmiyor doğal olarak. Beni boss'ların tığ işi oyuncaklarıyla kandıramazsınız (aslında Crystal Lizard'lar şirin ama bir yere kadar yani, kandırıkçı şeyler). Yine de bu karanlık, köhne oyun dünyasından bile bağrımıza basacak bir şeyler bulmuş durumdayız. İşte onlar da Dark Souls'un meşhur Soğan Şövalyeleri.

İlk oyunda Siegmeyer of Catarina, üçüncü oyundaysa Siegward of Catarina (2. oyunun pek tutulmamasının sebebi Soğan Şövalye eksikliği zaten).

Gerçi sağ olsun Dark Souls ser verip sır vermediğinden, Catarina ve tombak giyimli şövalyeler hakkında fikir yürütmek, çıkarımlarda bulunmak yine bize kalıyor. Ama konu Dark Souls evreni içinde dahi tuhaf sayılan şirin zırhıyla, her şeye rağmen cana yakın ve neşeli bu şövalyeler olunca biraz spekülasyon yaratmak işten bile değil.

Legolas! Elf gözlerin ne kadar lore okuyabiliyor?!

Dark Souls içinde hâlihazırda var olan bilgileri bulabilmek için gerçekten elektron mikroskobu falan gerekiyor. Ama hiçbir şey yok da değil.

Catarina eğlencenin, kutlamanın, neşenin bol olduğu bir ülke olarak anlatılıyor, Catarinalı şövalyeler de geldikleri ülkenin ruhunu yansıtıyorlar. Gerek Siegmeyer'la, gerek Siegward'la ne zaman karşılaşsanız hep bir sıkıntı içerisindeler. Ya bir kapıdan geçmeleri, ya bir düşmanı alt etmeleri gerek, oturmuş kara kara düşünüyorlar. Ama buna rağmen konuşmak için yanına yaklaştığınızda gülerek cevap veren, her olaya iyi tarafından bakan gururlu bir savaşçı karşılıyor bizi.



Siegmeyer of Catarina

Siegmeyer'la birlikte öğreniyoruz ki Catarinalı şövalyelerin bu tombul kıyafetleri biraz dalga konusu oluyor zaman zaman. Ama Siegmeyer pek de bunu umursarmış gibi durmuyor. Lordran'a macera aramaya gelmiş. Üstelik bu deli maceracılık kanında olsa gerek, çünkü Siegmeyer'in kızı Sieglinde de babasının peşinden Lordan'a, ona ölen annesinin son sözlerini iletmeye gelmiş. Üstelik de undead olmamasına rağmen. Tek canla. Evet. Cidden.

Buna rağmen ne Siegmeyer ne de Sieglinde yardımımızı istiyor. Belki de bu yüzden, biz Siegmeyer'in önündeki engelleri o kendini sınama şansı edinemeden önünden kaldırdıkça kendine olan inancı azalıyor.

Bana sorarsanız en sonunda gururlu şövalyenin kendisini size hizmet ederken Chaos Eater'lara feda etmesine izin vermek en insaflı, hatta "iyi son" denebilecek seçenek. Hayatta kaldığı takdirde bir amaçtan yoksun kalan şövalye insanlığını kaybederek kızının kılıcında can vermek zorunda kalıyor.



Siegward of Catarina



Siegward'ın Siegmeyer'ın torunu olduğuna dair bir teori var. Kimi bunu isimlerinin benzerliği ve Sieg-, yani "galibiyet" anlamına gelen adlandırmanın ünlü Nibelungen destanındaki gibi aile içinde aktarılmış olabileceğine dayandırıyor, kimi ikisinin de Zweihander, yani iki elli kılıç kullanıyor olmasına.

Siegward da Siegmeyer gibi cana yakın bir karakter. Oyun içinde daha önceden edinmediyseniz, kadeh kaldırma ve uyuma gibi şirin jestleri Siegward'dan edinebiliyorsunuz mesela.

O da Catarina ruhuna uygun bir şekilde asla yardımınızı istemiyor ama sizin oyun boyunca ona olan yardımlarınızı da unutmuyor. Eğer Siegward'la daha önce karşılaşırsanız, Yhorm the Giant'ın karşısına çıktığınızda o da sizin yanınızda savaşıyor.



Oyunlarda Sanat Tasarımı: II. bölüm

Geçtiğimiz ay oyunlarda görsel tasarımdan bahsetmek üzereyken ufak bir ara vermiştik. Sözü hiç uzatmadan kaldığımız yerden hızlıca devam edelim. Oyunlarda sanat tasarımı içerisinde belki de en önemli yere sahip olan görsel tasarım aşamasının temeli çizimlere dayanmaktadır. Storyboard adı verilen hikâye şeritleri (taslakları), herhangi bir modern oyun projesinin geliştirme aşaması için hayati önem taşımaktadır. Oyunun başını mükemmel bir şekilde haritalandırmış olsanız bile, fikirlerinizi geliştirme ekibinize ve potansiyel distribütörlere daha iyi iletmek için tüm düşünceler basılı bir storyboard olarak üretilmelidir. Dijital öykü anlatımı adı da verilen bu teknikte önce kalem ve kâğıtla mekân ve kahramanların çizilmesi ve daha sonra bilgisayara aktarılması esastır. Günümüzde dijital kalem ve tablet kullanarak bilgisayar üzerinden de oluşturulabilen bu öykü anlatımları aynı zamanda prodüksiyonu güçlendiren önemli bir unsurdur. Bir oyunun tümünün görsel senaryo taslağını oluşturmak zaman alabilir, ancak doğru adımları izlerseniz akışı daha rahat sürdürebilirsiniz.

İlk film şeridi, oyun tasarımcısının uygulamadaki karışıklıkları çözdüğü için daha sonra değiştirilmesi gereken kaba taslaklar (skecth) gerektirir. Tasarım daha sonra bilgisayarda gerçekleşecek olsa da, elle çizilmiş ilk eskizler daha az zaman alıcıdır ve bu nedenle kâğıt üzerinde ilk fikirleri almanın hızlı bir yoludur. Blizzard'ın bile perde arkasındaki kaynaklara bakıldığında, bu oyun güç merkezinin bile konsept eskizleri olduğu görmekteyiz.

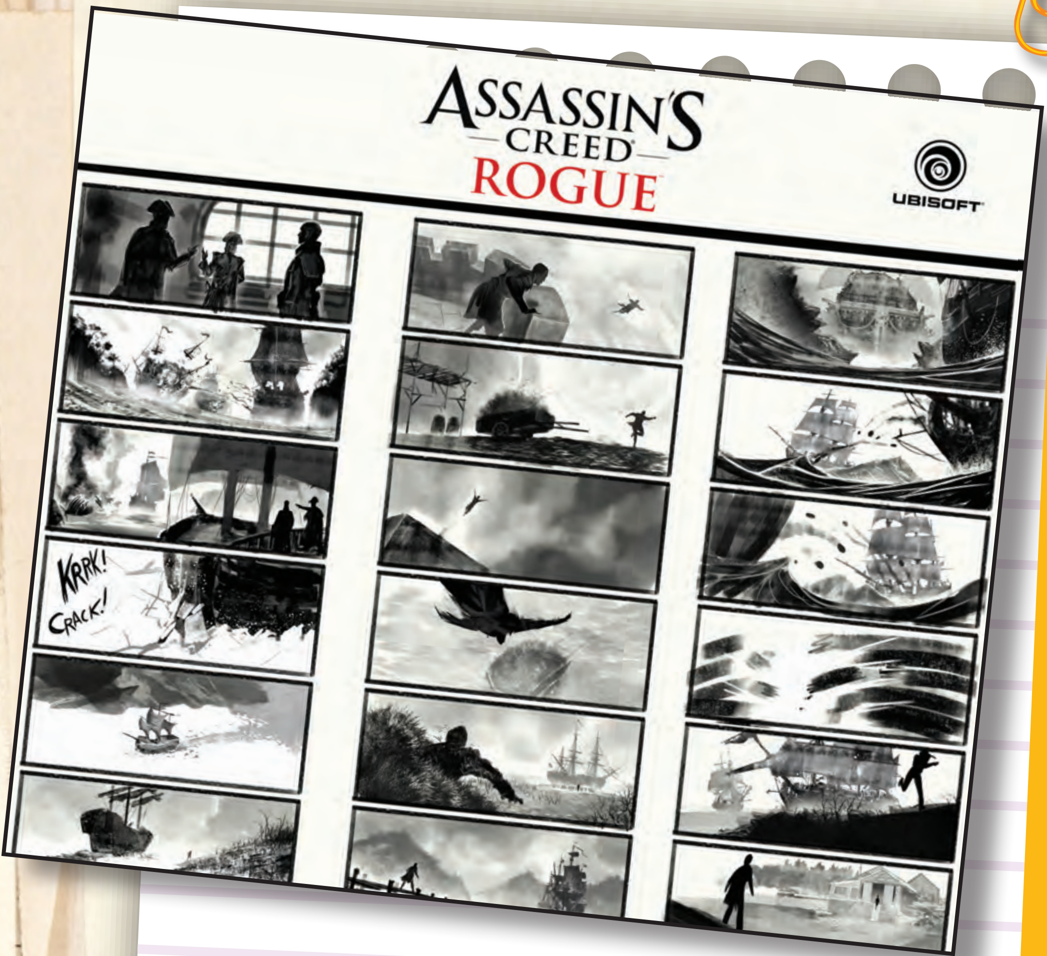
Bir oyunu "oynamak" için ilginç kılan nedir?

Bilgisayar oyunlarının üç temel bileşeni vardır: Kurallar, oyun ve sonuçlar. Bu bileşenler eşliğinde görsel, işitsel ve uygulamaya dayalı her türlü geliştirme oyunun kalitesini de belirlemektedir. Örneğin A noktasından B noktasına giden bir araba hayal edelim. Bu aracın kullanılmasında çeşitli trafik kurallarının olması, belirli bir zaman içerisinde hedefe varma gerekliliği ve başarım sonucunda para ödülü veya donanım ödülleri gibi unsurlar oyunun temel çekirdeğini oluşturur. Bu özelliklerin üzerine eklenen görsel tasarım, başarılı ses ve müzik efektleri, yazılımda kullanılan teknoloji ve diğer tüm detaylar da oyunun kalitesini belirler. Örneğin görsel olarak 100 pikselden oluşan bir araba da bizi oyunun sonuna götürür, üzerinde milyonlarca piksel kaplama olan bir araba da. Gaza bastığınızda 8 bitlik bir ses de algı oluşturur, 5.1 ses kanallı bir ses efekti de bir algı oluşturur. Ancak aradaki fark oyunun ortaya koyduğu kalitedir. Yüksek kalite düzeyine ulaşabilen oyunlar da her zaman piyasada daha çok satar ve yapımcısına daha çok para kazandırır.

Bir oyun stüdyosu açmayı veya kendi oyununuzu geliştirmeyi düşünüyorsanız, kısaca görsel tasarımı kendiniz yapmayı planlıyorsanız karakter tasarımlarıyla başlayın. Birçok geliştirici oyunun hikâyesine tamamen odaklanmış olsa da, bir hikâye panosu sadece planlamaktan daha fazlasıdır. Ayrıntılı karakter çizimleri, planınızı oluşturmadan önce önemli görsel ayrıntıları bulmanıza yardımcı olacaktır. Dikkatli bir şekilde çizilen ilk karakter çizimleri, film şeridi aksiyonla birlikte tüm süreci hızlandırır. Örnek eylem kareleri çizmek avantaj sağlar. Film şeridi, oyunun gerçek hikâyesini burada anlatır. Görsel olarak çekici eylem taslağı çizilmelidir, ancak ek diyalog veya daha az yoğun eylem yazılı bir kenar çubuğuyla açıklanabilir. Efektlere ve gerçek oyun tasarımına geçmeden önce oyunun tüm planının görsel olarak veya metin kenar çubukları aracılığıyla görsel senaryo taslağı olduğundan emin olun. Sanal kamera açıları, özel ses efektleri ve müzikler gibi detaylar taslak tamamlandıktan sonra eklenebilir. Elle çizilmiş aksiyon karelerinizi desteklemek için bir bilgisayar grafik programıyla temel karakterlerin ve sahnelerin temel sürümlerini tasarlayabilirsiniz. Eskizler başlamak için en iyi yoldur, ancak herhangi bir film şeridi paketini tamamlamak için oyun içi tasarımın kısa bir örneğine de ihtiyacınız olacak. Bu sebeple yazılımcı sizseniz tasarımla eşzamanlı olarak bir kurgu belirlemek fayda sağlayabilir. Karakter ve mekân



Görsel tasarım için her zaman en yüksek teknolojiyi kullanmak şart değildir. "Starcraft Cartooned" modundaki gibi tatlı ve şirin grafikleri tercih etmek de başarıya ulaştırabilir.



tasarımları için Unity, Blender, Mixamo ve Maya gibi yazılımları kullanabileceğiniz gibi, eski usul yöntemlerle ve basit kodlamalarla da tasarıma başlayabilirsiniz. Benim kişisel tavsiyem, Unity gibi ara yüzü etkili bir yazılım üzerinde uzmanlaşmanız yönünde olacaktır.

Görsel tasarım nasıl zenginleştirilir?

Oyuncuların zihnini etkilemek ve daha zorlayıcı bulmacalarla sınamak, özellikle hafıza ve dikkat konusunda insanlara katkıda bulunabiliyor. Birçok bilimsel araştırmayla desteklenen bu durum, başarı duygusuyla birlikte özgüven de sağlayarak oyuncuların içsel bir keşfe çıkmalarına yardımcı olur. Oyunların insanlar üzerindeki etkisini arttırabilmek için hikâye, sesler, kurgu, karakterler, bölümler ve oyun mekanikleri araç olarak kullanılır. Ancak oyunun ilk etapta görsel olarak oyuncuları etkilemesi gerekir. Şu anda dünya üzerinde binlerce kişi veya firma oyun yazılımı geliştiriyor. Bu oyunların rakiplerinden daha iyi ve oynanabilir olması için bazı asgari koşulları sağlaması gerektiğini unutmamak lazım. Oyunu satın alacak kişiler için ilk etken fiyat gibi gözükse de, oyunun kişilerin ilgi alanlarına hitap etmesi ve başta görsellik olmak üzere tüm duyuları etkileyebilmesi oyunun elde edeceği başarıda daha belirleyici olabiliyor.

Hikâye yazıp bunu çizimlerle kâğıda dökmek, sonrasında bölüm ve karakter tasarımlarını gerçekleştirmek önemli bir adım. Ancak süreç müzik, ses ve oynanabilirlikle desteklenmediği sürece oyunların başarılı olma şansı bulunmuyor. Gelecek ayki yazımızda görsel tasarımla birlikte ses ve müziğin bir oyunun başarısında ne kadar etkili olabileceğini tartışacağız. Şimdiden fikir sahibi olmak adına, bu ay tüm oyunları sessiz bir şekilde oynayın ve tecrübenizi bir yere not alın. Çünkü Oyungezer Mart sayımızda sesi sonuna kadar açacağız.

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

BİR OYUNUN BAŞARISINI BELİRLEYEN DÖRT TEMEL ETKEN

1. Derinlik: Oyuncuların derinlemesine ilgi göstermesini sağlamak bir oyunun en temel hedefidir. Günümüzde en önemli sorunlardan birisi oyunlara ve yazılımlara gösterilen yüzeysel ilgidir. Diğer bir deyişle satın alınan program ve oyunların birkaç dakikalık denemeden sonra tekrar kullanılmaması veya bilgisayardan silinmesi örnek olarak gösterilebilir. İyi bir oyun, oyuncuyu derinlemesine etkileyen ve süreklilik isteyen oynanışa sahip olmalıdır.

2. Berraklık: Oyunun mekanikleri kafa karıştırıcı olmamalıdır. Kurallar en başında net bir şekilde sunulmalı, gerekirse alıştırma bölümleriyle tüm detaylar oyuncuya verilmelidir. Oyunun sonuna kadar gizemli tüm detaylar rasyonel sebepleriyle birlikte mutlaka oyuncuya açıklanmalıdır.

3. Drama: Oyunun hikâyesi içerisinde mutlaka oyuncuyu zorlayan bölümler olmalıdır ki oyuncular bu kötü durumlardan kurtulma umuduna sahip olsunlar. Bir diğer deyişle, oyunculara duygusal dalgalanma yaşatan oyunlar her zaman daha fazla tercih edilirler. Hatta zorluk düzeyinin çok üst düzeyde olduğu oyunlardan bile oyuncuların oyuna karşı mental bir bağlılık gelişebilir.

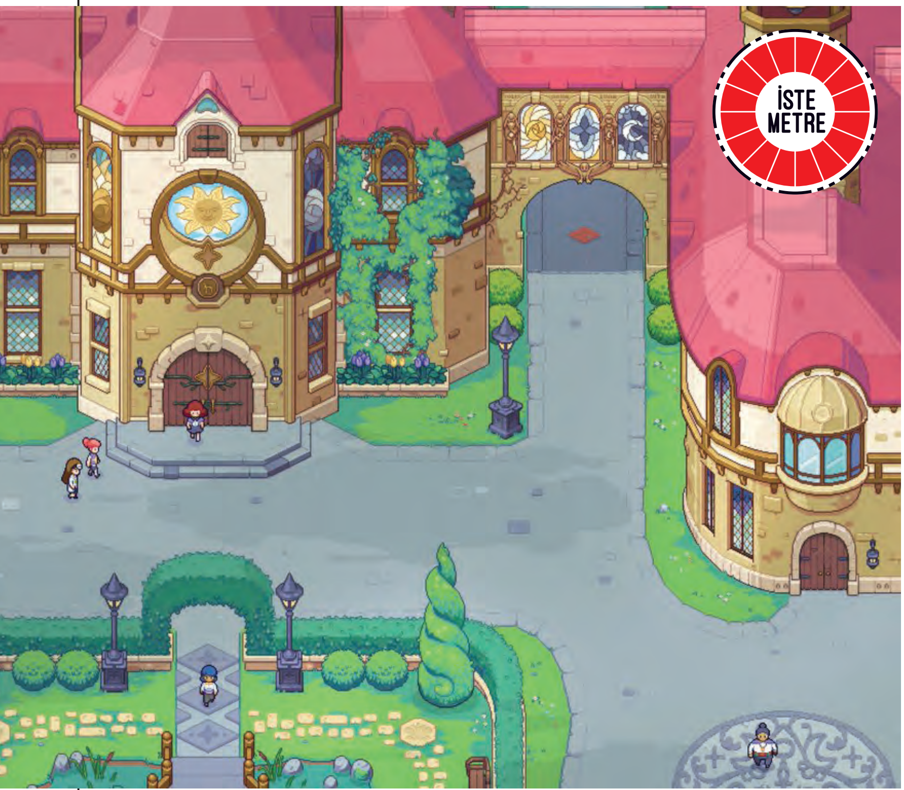
4. Kararlılık: Tüm kuralları yerine getiren ve bölümleri başarıyla tamamlayan oyuncular için sonuç kesin ve tatmin edici olmalıdır. Bazı oyunlarda final videosu veya bir kısa film, kimi zamansa daha yüksek zorluk düzeylerinin açılması veya yeni karakterlerin seçilebilir olması bu kapsama girer.

Akademik Referanslar:

Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). Patterns in game design (Vol. 11). Hingham: Charles River Media.
Browne, C., & Maire, F. (2010). Evolutionary game design. IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games, 2(1), 1-16.
Crawford, C. (1984). The art of computer game design.
Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011, May). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems (pp. 2425-2428). ACM.
Ijsselsteijn, W., Nap, H. H., de Kort, Y., & Poels, K. (2007, November). Digital game design for elderly users. In Proceedings of the 2007 conference on Future Play (pp. 17-22).
Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.
Schell, J. (2019). The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press.
Rouse III, R. (2010). Game design: Theory and practice. Jones & Bartlett Learning.
Web Kaynağı: It Stills Work

Olmasa da olur · Gelse de oynasak! · Ölüyoruz reis!

Yüksek beklenti şûrası toplansın, BBİ başlıyor!







Dilini çıkarıp tükürüyor mu o? Yok sana fireball falan! Sen önce terbiye öğren!

GÜLHİS CANPOLAT

WITCHBROOK

Stardew Valley'nin yapımcısı tarlaya Hogwarts ekti!

Eğer Stardew Valley'nin tek tutar yanı şirinliği olsaydı, bu kadar sevilen, ikonik bir oyun haline gelemezdi. Hayır, Stardew Valley'yi bu kadar sevdiren şey, yapımcısı Chucklefish'in o "dinlendirici küçük kasaba ve birbirine sahip çıkan bir topluluk" duygusunu çok doğru bir şekilde oyuna yedirebilmiş olmasıydı. Üstelik bunu yaparken amaç ve macera duygusundan da uzaklaşmamış, Stardew Valley'nin içini mini oyunlar, keşfedilecek şeyler ve bir araya getirilecek puzzle parçalarıyla doldurmuştu Chucklefish.

Bütün bunlar bir araya geldiğinde Witchbrook için heyecanlanmamak elde değil. Witchbrook da Stardew Valley gibi 32-bit, pikselli bir RYO olacak. Fakat bu sefer formüle biraz da Harry Potter karışmış durumda.

Witchbrook dünyasında yaratacağımız karakterimiz bir büyücülük okulunda öğrenci. Bizim amacımız da derslere ve faklı okul aktivitelerine katılıp, farklı insanlarla tanışıp, karakterimizin potansiyelini ortaya çıkarmak. Ve Stardew Valley'de olduğu gibi yine her oyuncuyu bu keyifli ve sakin oyun dünyasında kendine özgün bir oyun tecrübesi bekliyor.

Seçmeceli şapka var mı seçmeceli şapka?

Dersler arasında öğrenciler olarak kendi şifalı ot bahçemizi kurabileceğimiz, diğer büyücülerle düello yapabileceğimiz, farklı aktivitelerle vakit geçirebileceğimiz bir dünyası olacak Witchbrook'un. Bu aktivitelerden biri de örneğin okul içinde dolaşarak farklı bulmacalar çözüp değişik sihirli nesneler toplamak olacak. Tahminimce Stardew Valley'deki bundle toplama gibi işleyecek bu sistem, belki de bize ödüller bile verebilir.

Ve elbette iksir yapma olmadan büyücülük de olmaz. Ama iş bir şeyler pişirmeye gelince sadece iksir değil, okulun kafesinde bizi maceralarımız sırasında tok tutacak yiyecekler ve içecekler yapma fırsatımız da olacak.

Gece gündüz döngüsü ve mevsimsel aktiviteler de yine oyunun bir parçası olacak. Özellikle büyücülük teması işin içine girince Cadılar Bayramı'nda ne gibi sürprizler bizi bekliyor olacak, merak etmemek elde değil.

Açıklanan oyun mekanikleri arasında bir de mini oyunlar var. Chucklefish bunların da Witchbrook'un büyük bir parçası olacağını söylüyor. Çok detay vermemiş olsalar da uçan süpürge yarışı, büyücü satrancı, şans oyunları ve kart oyunları çıtlattıkları mini oyunlardan birkaçı. Ve elbette büyü bütün bu oyunlar için çok önemli.

Hâlihazırda var olanın üstüne inşa ederek...

Chucklefish'in elinde hali hazırda başarısı kanıtlanmış bir formül var fakat Witchbrook'ta bununla yetinmeyeceklermiş gibi duruyor. Daha fazla karakter etkileşimi, JRYO'ları andıran düellolar, bağlama göre şekil değiştiren büyüler şimdilik yapmayı planladıklarıncan sadece bazıları.

Ve bütün bunları yine Stardew Valley tarzında, kendi hızımızda keşfedeceğiz.

Şimdilik Witchbrook için herhangi bir çıkış tarihi belirtilmiş değil. Fakat durağan oyundan ve oyun mekaniklerinden görüntüler, bekleyişimizin aman aman da uzun sürmeyeceğine işaret ediyor bence. Yakın zamanda çıkmasını beklememekle birlikte, ilerleyen aylarda Witchbrook'la ilgili daha çok bilgi almak için sabırsızlanıyorum.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Chucklefish | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



CAPTAIN TSUBASA: RISE OF NEW CHAMPIONS

21 Ocak günü benim gibi Captain Tsubasa delileri için inanılmaz bir sürpriz gerçekleşti ve önceden hiçbir ipucu verilmediği halde yepyeni bir Tsubasa oyunu duyuruldu: Rise of New Champions. Oyun bilgisayarın yanı sıra PS4 ve Switch'e de çıkacak ki mobil oyunu saymazsak resmi İngilizce desteği sunan ilk CT oyunu da bu olacak. Üstelik Japonca seslendirmeler için de İngilizce altyazılarla! (Bir an için İngilizce dublajla katledecekler sandım çünkü)

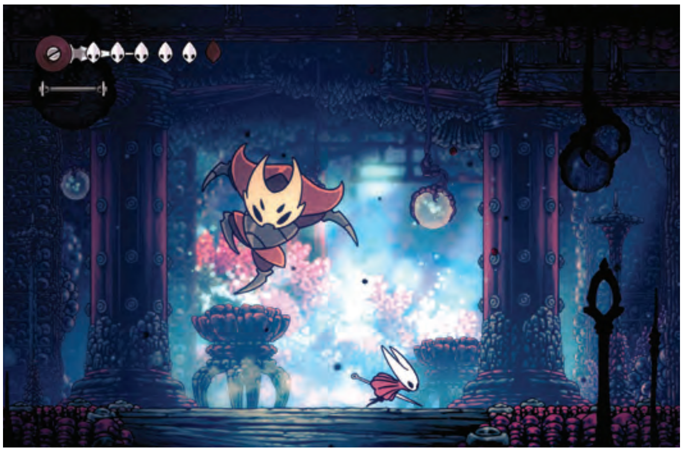
Oyunla ilgili olarak şimdilik sadece Nankatsu ve Toho arasında geçen bir maç videosu yayınlandı. Bu videodan anladığımıza göre şut barları ve ara paslarıyla falan günümüz futbol oyunlarına bir tık daha yakın, fakat süper hareketlerin gene havada uçuştuğu, aktif zamanlı bir oynanış sunuyor Rise of New Champions. Tecmo'nun eski CT oyunlarındaki klasik yarı-RYO tarzını tercih ederdim ama güzel olacaksa buna da şükür. Emin olmamakla birlikte, maç öncesi yazan takım değeri ve maç esnasında Tsubasa gibi oyuncuların kafasının üzerinde beliren unvanlara bakılırsa mobile çıkan Dream Team gibi kart temalı bir oyun da olabilir. Oyunun çevrimiçi yönünü geliştirmek istiyorlarsa bu tarz bir şey yapmak zorundalar zaten.

Oyunun grafikleri tabii ki de cel-shade ve animasyonlar mükemmel olmasa da gayet iyi görünüyor şimdilik. Seslendirmeler, renkler ve çizim tarzı da direkt 2019 animesinden alınma bu arada ki bu da anime serisinin devamı anlamına gelebilir. Öyle de olursa zaten benim için hem yeni oyun hem de yeni anime derken ballı börek olur yeminle. **EMRE S.**

TÜR: Spor | **YAPIM:** Tamsoft | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

HOLLOW KNIGHT: SILKSONG





İnsanın bir metroidvania oyunundan bekleyebileceği her şeyi ve daha fazlasını, sonracığıma bir de çok daha fazlasını sunan ve gönüllere taht kuran Hollow Knight'ın devamı gelsin diye nicedir yanıp tutuşuyorum. İçinde o kadar çok güzellik, o kadar çok zorluk barındırıyordu ki çoğu oyuncu oyunu %106 tamamlamadan bırakmamıştı (evet, evet, %100 değil).

Hal böyle olunca da artık Silksong için gitgide sabırsızlanıyorum. Bir kere oyunda Hornet'i oynayacağız ki ilk oyunun en merak uyandırıcı karakterlerinden biriydi kendisi. Yeni bir krallığa gidecek ve 150'nin üzerinde yeni yaratıkla karşılaşacağız. Bunun bir DLC değil de, komple başka bir oyun olmasının sebebi de aslında biraz da bu 'büyüklükten' kaynaklanıyor. Önceleri 'oyuna DLC getirelim' diye geliştirilmeye başlanan Silksong sonradan iyice dallanıp budaklanıp, kendi içinden yepyeni bir oyun çıkaran bir hale dönüşmüş. Hele fragmanlarda gösterilen boss'lar tam da gelse de kessek dedirten türdendi.

Ama işte bu noktada hâlâ daha bir belirsizlik var, çünkü Team Cherry bu oyunu ilk oyunun kalitesine ulaşmadan önce çıkarmamakta kararlı. Bunun da ne kadar belirsiz bir şey olduğunu rahatça tahmin edebilirsiniz. İnşallah 2019'da çıkar dedik, çıkmadı. 2020'ye girdik, hatta Şubat'tayız artık, hâlâ daha ortada yalandan da olsa bir tarih yok. Oyunun Steam sayfası uzun zamandır güncellenmiyor bile, en son geçen Ekim ayı haber almıştık. Er ya da geç çıkacak, ondan şüphemiz yok ama biz Hollow Knight sevenleri bu kadar beklemek zalımlıktır, acımasızlıktır, gaddarlıktır ey Team Cherry! **ESER**

TÜR: Metroidvania | **YAPIM / DAĞITIM:** Team Cherry | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



2020 OYUN TAKVİMİ

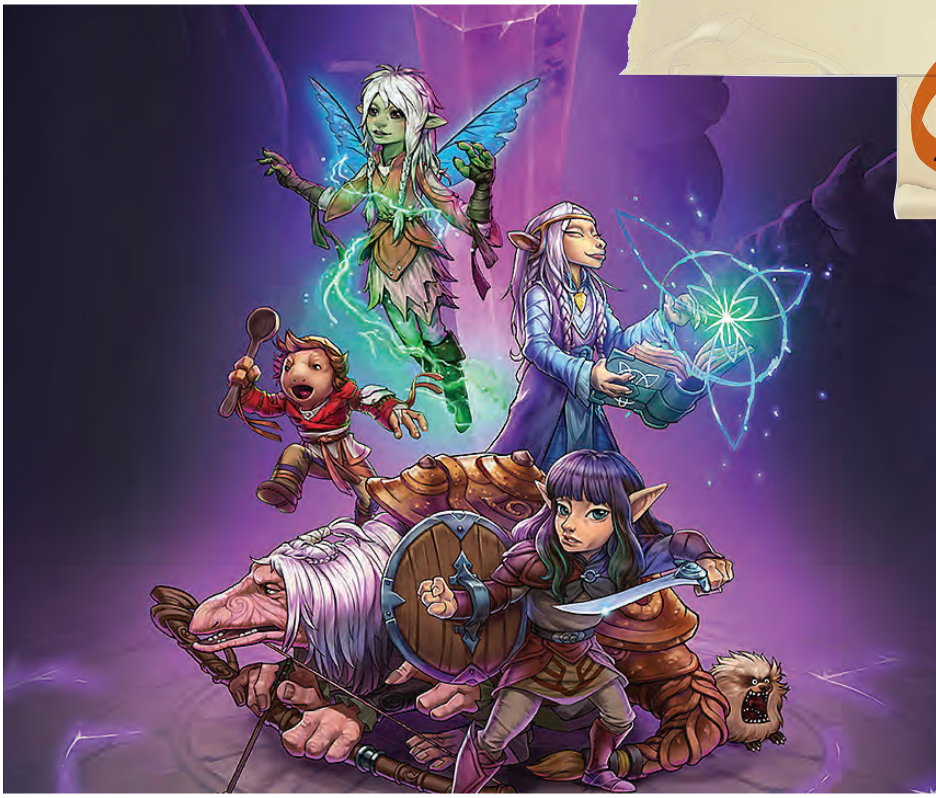
Böyle bir oyun yılı yok!! Yani cidden öyle bir yıla girdik ki yıllar sonra bile "ağğbi şunlar şunlar çıktı da bu yıl yine bir 2020 gibi olamadı" geyikleri döneceğine emin olabilirsiniz. Sırf ilk bakışta göze çarpanlara bir baksanıza yahu: Cyberpunk 2077, Final Fantasy VII Remake, The Last of Us – Part II, Doom Eternal, Resident Evil 3, Dying Light 2, Bloodlines 2, Ghost of Tsushima, Crusader Kings III, Half-Life: Alyx, Mount & Blade: Bannerlord... Bir de bunların üstüne PlayStation 5 ve Xbox Series X'i ekleyin. Yetmezse hadi bir de onların üstüne bu konsolların henüz duyurulmamış çıkış oyunlarını ekleyin. Beynimiz bu epikliği almaya yetmiyor, zamanımız ve cüzdanımız nasıl alacak onu hiç bilmiyoruz...

Oturup biraz tuhafından bir oyun takvimi hazırlayalım dedik biz de. Tabii özellikle yılın ikinci yarısında çıkacak oyunların çıkış tarihleri belli değil, bir de iyi ki bir oyun takvimi hazırlamaya kalktık, her şey ertelenmeye başladı, ortalık darmadağın oldu falan. Kısacası göz atmak üzere olduğunuz takvim bol bol tahmin içerir, baştan uyaralım. Attığımız çıkış tarihleri tutacak mı biz de çok merak ediyoruz :)

OCAK

Fırtına öncesi sessizliğin resmen tanımını yapan Ocak ayını uzun uzadıya yazmaya gerek yok, zaten derginin sağında solunda Ocak'ta ne olup bittiğini görebilirsiniz netice-de.

İşte yılın ilk önemli sayılabilecek oyunu Dragon Ball Z: Kakarot, Kingdom Hearts III'ün ana oyunun yarı fiyatına satılan hayvani DLC'si Re:Mind, Monster Hunter World: Iceborne'un (sorunlu) PC versiyonu, Pillars of Eternity II: Deadfire'ın konsol versiyonları, Warcraft III'ün yeniden yapımı Reforged, Riot Games'in etkinliği derken... bakıyorum da aslında o kadar da sessiz değilmiş Ocak yahu... Böyle de kendimle çelişerek sonlandırırım yazıyı. ■ **ÖMER**







ŞUBAT

Bu içinde bulunduğumuz Şubat ayı, çıkan oyunlar açısından ne yazık ki Ocak'ın bile gerisinde, ciddi kuraklık var. Şöyle bir bakıyorum... Zombie Army 4, Netflix'in The Dark Crystal'ının oyunu, Street Fighter V'in Champion Edition'ı, Persona 5'in musou'su Scramble, One Punch Man'in dövüş oyunu A Hero Nobody Knows gibi oyunlar ön plana çıkıyor. Gösterildiği yerlerden bolca ödül toplayan sandbox Dreams ayın en önemli oyunu gibi. Ve tabii bir de Dota Underlords'un erken erişimden çıkması olayı var.

Yalnız çıkacak oyunlar bir kenara, aşağıda da yazdığım PS5 gösterimi ve bu gösterimde duyurulacak oyunlar şenledirecek asıl bu ayı.

O gösterimde mi olur, ayrıca mı olur bilinmez, yeni Assassin's Creed'imizin de Şubat'ta duyurulma ihtimali hayli fazla. İskandinavya'da geçeceği, İskandinav mitolojisini kullanacağı sağır sultan tarafından bile duyulanlar arasında.

Onun dışında bir de D.I.C.E. Summit etkinliği var. Battlefield'ın DICE'ıyla karıştırmayın, o başka. Bu D.I.C.E. biz oyuncuları biraz az ilgilendiren bir şey, üst düzey oyun yapımcılarının ve yayıncılarının bir araya gelip sektörü konuştukları bir etkinlik. Özellikle açılış konuşmasını sektörün çok önemli bir isminin yapıyor oluşu dikkat çekici. Daha önce Gabe Newell, Todd Howard, Hideo Kojima, Jeff Kaplan, Phil Spencer, Shawn Layden gibi isimler yapmıştı bu "keynote" konuşmasını. Bu yıl konuşma Epic Games'ten Tim Sweeney'e emanet. ■ **ÖMER**

Playstation 5 Gösterimi

Bu satırları yazdığım sırada resmî olarak duyurulmamıştı ama 12 Şubat'ta büyük bir PlayStation 5 gösterimi olacağı kesin gibi, ki PS4'te de yine aynı şeyi yapmışlar, çıkış öncesi Şubat'ta etkinlik düzenlemişlerdi. Yani PS5'in ve DualShock 5'in şeklini şemalini görmemize artık çok az kaldı. Konsol sızan geliştirici kiti fotoğraflarındaki gibi V şeklinde mi olacak, DS5'in üzerinde ekran olacağı söylentileri gerçek çıkacak mı göreceğiz. Konsolun çıkış oyunlarının ve kısa vadedeki oyun takviminin de burada açıklanması kuvvetle muhtemel. Konsolla beraber bir Horizon: Zero Dawn 2 çıkacağı söylentileri hayli baskın ama bakalım...

Bir de Prince of Persia söylentileri var. Evet Prince of Persia söylentileri her yıl var ve her yıl elimiz boş kalıyor ama bu yıl bu söylentiler daha sağlam gibi. Hatta oyunun bu PlayStation etkinliğinde duyurulacağı ve süreli olarak PS5'e özel kalacağı dedikoduları da oldukça yoğun. ■ **ÖMER**

MART

TÜR: Platform | **YAPIM:** Moon Studios | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
PLATFORM: PC, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Mart



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Vaktinde PlayStation 4 yerine Xbox One aldığım için beni en çok mutlu eden oyunlardan biri olan Ori and the Blind Forest'ın taptaze, yepyeni oyunu Will of the Wisps bu sene benim en çok beklediğim oyunlardan. Metroidvania türünün en şirin ve en kaliteli örneklerinden olan Blind Forest, benim de ilk baştan sonra tecrübe ettiğim metroidvania olmuştu ve o duygusal hikâyesi, harika bölüm ve karakter tasarımlarıyla beni kendine bağlamıştı. Yıllar boyu "YETER ARTIK DEVAM OYUNU GELSİN!" bekleyişim bu yıl, en sonunda bitecek. Bu yılki her oyun gibi bu da birazcık ertelendi ama olsun, bir aylık ertelenmeden bir şey olmaz. Kaç yıl bekledim, bir ay daha beklerim. ■ **SABRİ**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja
DAĞITIM: Sony | **PLATFORM:** PS4
RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ: 13 Mart

NIOH 2

Adams oğlu William'ı Anjin lakaplı "Wirriam" yaptın
Ağarmış atkuyruğuna garip bir hayalet kedi taktın
Vicdanın mı yok, bu oyunu PS4'e özel yaptın?
Nioh öyle oldu ey Tecmo Koei?

Kiraz çiçeklerinin rengi var ya hani, açık pembe?
Gönlümün anahtarı var ya hani, iki buçuk senedir sende?
Diablo IV derler adına, diyeyim bak o bile yok gözümde
Nioh öyle oldu ey Tecmo Koei?

İkinci gelişini PC'ye de yapmaz isen, alır başımı
Çıkarım dağlara, yarsam bile gözümü kaşımı
Derbederliğimle lekelerim yeni oyununun çıkışını
Nioh öyle olsun ey Tecmo Koei?
■ **ONUR**



TÜR: JRYO | **YAPIM:** Gust Co. | **DAĞITIM:** Koei Tecmo
PLATFORM: PC, PS4, Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 19 Mart

FAIRY TAIL

Nasıl Fairy Tail'in animesi öyle çok iddialı, büyük bütçeli falan bir anime değilse oyunu da aynı şekilde aslında ama şahsen beklentilerim öyle çok büyük olmasa da ben bayağı bayağı heyecanla bekliyorum bu oyunu. Fairy Tail kadar RYO yapılmaya, yan hikâyeler anlatmaya uygun bir anime yok zaten, böyle bir oyunun bu zamana kadar yapılmamış olması hata bilakis. Basit ama eğlenceli bir dövüş sistemi, yetenekleri çok farklı karakterler, tatlı görsellik, animede ekran süresi az olduğu için doyamadığımız karakterlerle bol bol etkileşim imkânı falan derken valla ben çok sevecekmişim gibi hissediyorum kendisini. ■ **ÖMER**

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Software | **DAĞITIM:** Bethesda
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Mart

Doom Eternal TANITIM BROŞÜRÜ ■ M. İHSAN

Günahlarınızdan arının!

Günah çıkarmanın yeni bir yolunu mu arıyorsunuz? Şeytanlarınızla yüzleşmekten mi korkuyorsunuz? UAC, son derece titiz çalışmalar ve bizzat personeli üzerinde denenen yöntemlerle Mars'ta geliştirdiği yeni hizmetini gururla sunar: DOOM Eternal! Artık dünyanızı cehenneme çevirmekten korkmanıza gerek yok, çünkü cehennem Dünya'da!

Cehennem ayağınıza geldi!

Hanımların ve beylerin dikkatine! İblis kenarları, zebani kafaları ve bilimum şeytani uzuv itinayla kesilip biçilir. Beş dakikada işleri bitirilip dümdüz edilir. Omzunuza takılı alev silahı, uzaktaki düşmanlara kanca atıp yakına çeken pompalı tüfek, bilek bıçağı ve tabii ki Koca "Kahrolasıca" Silah her zamanki cephaneliğinizle birlikte emrinize amade.

DOOM usulü biçki nakış kursu

Sadece tetiğe asılarak envai çeşit iblisi mermi manyağı yapmak artık sizi cezbetmiyor mu? O zaman UAC'nin yeni hasar modelini deneyin! Düşmanlarınızın silahlarını vurun, ateş fırlatan uzuvlarına zarar verin ve onları daha zayıf özelliklerini kullanmaya mecbur bırakın. Kesin, biçin, parçalayın ve aldıkları hasarı ekranda eş zamanlı olarak görün.

Nerede hareket, orada bereket

Daha fazla aksiyona mı ihtiyacınız var? Dünya'ya gelin! Çift zıplama, duvarlara tutunup tırmanma, düşmanların suratına basıp sıçrama, zincirle kendinizi uçan bir iblisin yanına çekip havalanma ve kısa mesafelerde ileri atılma yeteneklerinizle yerçekimine meydan okuyun. Şimdi cehennem istilası aromasıyla!

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo
PLATFORM: Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Mart

Animal Crossing: New Horizons

KİMLER DENESE ASLINDA ÇOK SEVER?

■ SABRİ



THE SIMS'E ALTERNATİF ARAYANLAR

Animal Crossing özünde bir hayat simülasyonu aslında. Yeni bir şehre geliyorsunuz, şehirde evinizi istediğiniz yere kurup genişletiyor, içine yeni eşyalar alıyor, kendinize yeni kıyafetler alıyor, yeni arkadaşlar ediniyor, o arkadaşlara hediyeler alıyor, şehrinizi güzelleştiriyorsunuz. Tanıdık geliyor değil mi birçoğu? Eğer yıllardır EA'in The Sims'e yaptığı işkencelerden bunaldıysanız Animal Crossing tam sizlik. O kadar gerçekçi değil ama dünyadaki en şirin komşulara sahip olmanız yeterli olacaktır bence.

DAHA BASİT BİR STARDEW VALLEY ARAYANLAR

Animal Crossing'in yıllardır eksik hissettirdiği şeylerden biri yapılacak şeylerin kısıtlılığıydı, bir yerden sonra oyun kendini tekrara bağlıyor gibi hissettiriyordu. Bunu da New Horizons'ta ilk defa göreceğimiz zanaat sistemini ekleyerek çözecekler gibi duruyor. Bu sistem oyunu daha özelleştirilebilir yapmasının yanı sıra, bu tarz oyunları sevenler için de güzel bir yenilik olacaktır. Evet, fazla tarla işidir, ekip biçmedir şimdilik yok ama basitliği oyunu daha erişilebilir yapıyor. Stardew Valley'de yapılacak şeylerin fazlalığından ve bunlara nasıl yetişeceğinizden korktuysanız Animal Crossing daha iyi bir tercih olur.

FARKLI KONSEPTLERE AÇIK OLANLAR

Animal Crossing'e şöyle uzaktan bakıp, tıpkı Seinfield gibi "hiçbir şey hakkında" bir oyun diyebiliriz. Fakat beni Animal Crossing'e ilk çeken şeylerden biri oyunun zaman konseptinin nasıl işlediğiydi. Animal Crossing gerçek zamanlı bir oyun. Hani "gerçek zamanlı strateji" gibi değil, gerçekten de gerçek zamanlı bir oyun. Mevsimden güne, hatta saate kadar her şey gerçek zamanlı. Şehirdeki (artık adadaki tabii) etkinliklerin gerçek saate göre programları olabiliyor, şehirdekiler sizi belirli bir saatte evine çağırabiliyor… Benim en büyük hayallerimden biri böyle gerçek zamanlı bir oyun görebilmekti ve Animal Crossing beni zayıf noktamdan vurdu diyebilirim.

DAHA ÖNCE OYUN OYNAMAMIŞLAR

Bir oyun dergisinde "daha önce oyun oynamamışlar" için bu oyunu önermem biraz tuhaf oldu değil mi? Ama Animal Crossing, tıpkı Minecraft gibi daha önce herhangi bir oyun oynamamış, "gündelik" oyuncular için harika bir giriş noktası. Hedefleri siz belirliyorsunuz, eğer bunu yapmak isterseniz tabii. Oyun sadece başta "buyur evin, bunun borcunu ödemen gerekiyor şimdi" diyor ve artık size kalıyor ne yapacağınız. Basit oynanışı da çok yardımcı oluyor yeni oyunculara. Eğer çocuğunuz, arkadaşınız, sevgiliniz daha önce oyun oynamadıysa eline bir Switch sıkıştırıp "al bunu dene bir de" diyebilirsiniz.

GERÇEK HAYATTAN KAÇMAK, BİRAZ HUZUR BULMAK İSTEYENLER

Eğer "oyunları gerçek hayattan kaçıp biraz huzur bulmak için oynuyorum" deyip de şu vakte kadar Animal Crossing oynamadıysanız üzüntüyle belirtmeliyim ki çok şey kaçırmışsınız demektir. Daha önce de dediğim gibi, Animal Crossing "hiçbir şey hakkında" bir oyun. Ve yine önceden de belirttiğim gibi, kendi hedeflerinizi koyuyorsunuz. Oyunun gayet yavaş işliyor oluşunun üstüne gerek müzikleri, gerek atmosferi, gerek NPC'leri, kısaca oyundaki her şey sizi mutlu etmek ve huzura kavuşmanızı sağlamak için yapılmış. Benim için yıllardır gerçek hayatın stresinden, dramalarından, dertlerinden uzaklaşmanın en harika yolu Animal Crossing. Fakat Tom Nook hariç. Tom Nook açgözlü, doymak nedir bilmeyen bir rakun ve yeTER ARTIK DAHA NE KADAR PARA İSTİYORSUN YA ADAM?!



Persona 5 Royal

EN ÖNEMLİ 5 YENİLİK

ÖMER



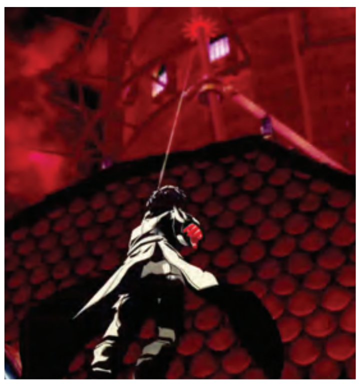
KASUMI

Oyuna bolca yeni hikâye içeriği ekleniyor ve bunların odağında da yeni ekip üyemiz Kasumi var elbette. Kendisi bir jimnastikçi ve savaşlarda Bless elementi yetenekleriyle öne çıkıyor. Tahminler ekibe Haru'dan sonra katılacağı yönünde. Ekipteki diğerleri ve Akechi arasında önemli bir görüş ayrılığı vardır ya, Kasumi bu kutuplaşmanın tam ortasında duruyor gibi, her iki taraf için de önemli bir yeri var yani. Kendisini şimdiden sevdim, bakalım best-girl'lüğü Makato'dan alabilecek mi (evet Makoto ftw).



YENİ BİR SÖMESTR

Japonya'da okullar 3 sömestra ayrılır, Persona 5'se genel olarak 2 sömestra yayılmış durumdaydı. Şimdi bu sayı üçe çıkıyor. Bu bol bol yeni hikâye içeriği, özellikle şehirdeki yeni büyük bölgemiz Kichijoji'de bol bol gezip tozma ve yeni sosyal bağlar kurma fırsatı demek. Yalnız çok ilginç olarak fragmanlarda, oyunda olan olaylarla çelişen çok fazla şey gördük (en basitinden Ryuji'nin ayağının sakat olmaması, Okumura'nın iyi kalpli bir iş adamı olması gibi). Bilinçaltlarındaki isteklerin gerçek dünyayı etkilediği bir durumla karşılaşıp bu sorunu (?) çözmeye çalışacağız gibime geliyor.



KANCA

Joker'in mekânlarda sağa sola hızla gitmek için kullanabileceği bir ekipman. Oyundaki yeni mekânlar bu kancanın bol bol kullanılabileceği şekilde tasarlanmış ama güzel bir nokta, eski mekânlar da kanca kullanımına uygun olarak elden geçmiş ve hatta eski mekânlara kancayla ulaşılabilecek yeni noktalar eklenmiş.



YENİ SOSYAL BAĞLAR

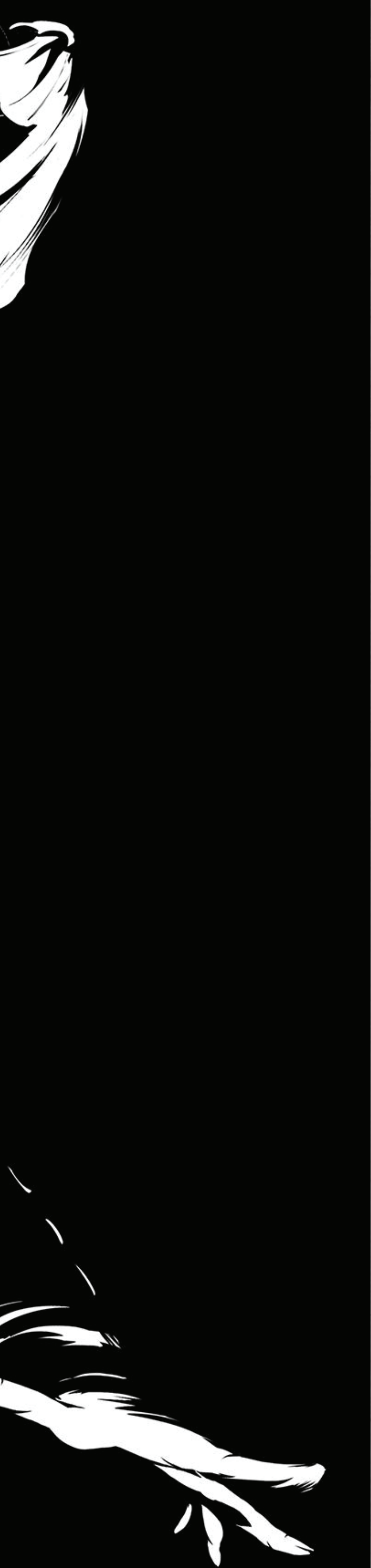
Kasumi zaten belli, onun dışında Takuto Maruki isminde de yeni bir confidant'ımız var, kendisi okuldaki rehberlik danışmanı. Onlar dışında başka sürpriz confidant beklemiyorum şahsen. 3. bir sömestr eklenmesine rağmen yeni sosyal bağ sayısını az tutup tek oynayışta daha fazla kişiyle muhabbeti koyulaştırma imkânı verirler bence ki çok da mantıklı olur, zaman yetmiyordu.



PENGUIN SNIPER

Madem hikâye genişliyor, Phantom Thieves'e yeni bir toplanma alanı da gerekir. Penguin Sniper bir kafe. Ekip burada toplanıp hem planlar yapacak hem de öylesine takılacak. Bilardo, dart gibi mini oyunlar da var gibi görünüyor. Burayı sanırım ekiple topluca ilişkimizi geliştirmek için de kullanabileceğiz, confidant seviyesi yükselmeden önce herkesle tek tek boşa zaman geçirme gereği azalabilir bu durumda.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Deep Silver | **PLATFORM:** PS4
RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ: 31 Mart





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** TaleWorlds Entertainment
PLATFORM: PC | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Mart (Erken Erişim)

Mount & Blade II: Bannerlord

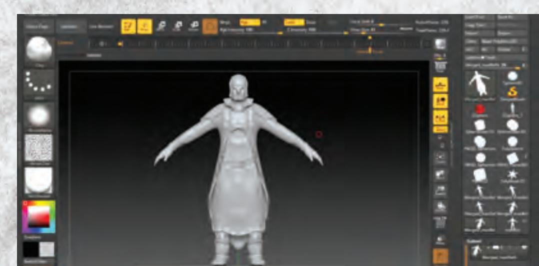
ERKEN ERİŞİMDE İLK YAPILACAKLAR

■ YASİN

1 Oyuna bile başlamadan önce ilk yapacağım şey telefonumu kapatmak, evime envai çeşit yiyecek-içecek depolamak ve kendimi gerçek dünyadan arındırmak olacak. En çok da Ömer'i engelleyeceğim ki sorumluluk dolu e-mailleriyle rahatımı bozmasın. Biz burada sancağımız altında asker toplamaya uğraşalım, ülke kurmayı hayal edelim, Ömer beyler "incelemeyi gönder artık, bak ay sonu geldi" gibi şeyler desin. Olacak iş değil yani, elveda Ömer ve gerçek hayat (bi' adresini yazsana sana zahmet - Ö).

2 Karakterimi oluşturduktan sonra (tabii ki Vlandiya seçeceğim, en havalı bayrak onların) ilk iş gezebildiğim kadar gezmek olacak. Önce Bannerlord'un dünyasını bir hazmetmek, Calradia'daki iç savaş atmosferini derinlemesine yaşamak istiyorum. Bakalım bu iç savaşta hangi cephenin tarafını tutacağım. Hoş, Vlandiyalı olunca Calradya İmparatorluğu'na otomatikman ihanet etmiş oluyorum ama bu iç savaş cephelerinden biri sırtımı kaşırsa ben de onlarınkini kaşırım. Zaten sonrasında beyliğim olur, bölüğüm olur, sancak beyi olurum derken bir de bakmışsınız önce Vlandiya Kralı sonra da...

3 Güvenilir yoldaşlar ve turp gibi bir at bulmak lazım. Hatta yoldaşlarıma da at lazım yoksa küçük bir grup olacağımız için haritada cirit atan çetelerin oyuncağı haline geliriz. O çeteden kaç, bu haydutlardan kaç derken minik ekibimiz açlıktan-susuzluktan kırılır hale gelir. Bannerlord bize bir ordu kurmanın aslında o kadar da kolay olmadığını ders verir gibi öğretecek.



4 Bir yanım "hikâyeyi kenara at, olmak için doğduğun kişi ol ve Bannerlord'u dibine kadar modlayarak bir Orta-dünya modu çıkar" diyor. Şimdi kendimi kandırmayayım tabii, bu denli sağlam bir mod için iyi bir ekibin parçası olmak gerekir. Kaldı ki oyunun ruhunu tatmadan böyle bir maceraya atılmak da tatsız olur. Kendi kendimi vazgeçirdim.



5 Oyunda "Savaş Modu" var ve burada kendi savaşlarımızı tasarlayabiliyoruz. Benim gördüğüm haliyle en fazla 2000 vs. 2000 kapışabiliyorduk, yanılıyor da olabilirim aylar geçti üzerinden. Warband oynarken bile sınırları delilercesine zorladığımızı düşünürsek sanırım pek çoğumuzun yapacağı ilk iş oyun motorunun eş zamanlı olarak kaç askeri tanklayabileceğini görmek.



TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Valve | **PLATFORM:** PC uyumlu tüm VR başlıkları | **RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Mart

Half-Life: Alyx

SIRF HALF–LIFE ADINI KULLANARAK SATMAYA ÇALIŞAN BİR OYUN DEĞİL ÇÜNKÜ... ■YASİN

1 Valve'ın böyle hinliklere ihtiyacı yok. Bunca sene insanlar yeni Half-Life diye ölüyorken yeni bir oyun basar geçerlerdi, öyle ya da böyle o ekmeği de bir güzel yerlerdi. DNA'larında yok böyle bir hareket (Artifact desem? - Ö). Zaten son aşamaya kadar Half-Life değil bir Portal oyunu olması planlanıyormuş bunun. Gerçi oyun evrenleri aynı ama ekmeğin tipi farklı.

2 Alyx Vance benim jenerasyonumun en sevilen yardımcı karakterlerinden biridir. Cesur, ilginç ve kendine özel tasarlanmış tabancasıyla tam bir Combine avcısı bir kahramandı. Başının çaresine bakabilmesini geçtim Gordon'ı kurtaran da yine Alyx'ti. O olmasaydı altı sene bekledikten sonra HL2 maceramız yarım saat bile sürmeyecekti. Half-Life evreninde olan karakterlerden sence kime oyun yapılmalı deseniz ya Alyx derdim ya da Barney. Gerçi Blue Shift'te zaten Barney'le oynadık.

3 Half-Life'ın derinlemesine incelenmemiş, fakat hayranlarında deli gibi merak oluşturan bir geçmiş hikâyesi var. G-Man, Gordon'ı (seni de unutmadık Adrian Shephard) işe aldıktan sonra dünyada olup biten şeyleri sadece yüzeysel olarak biliyoruz. 7 Saat Savaşı, istila, Breen'in dünyanın lideri olması, kara kulenin inşası, direnişin başlangıcı... Say say bitmiyor yahu, bu mevzuları birinci elden görmek harika olacak ve bunlar için de en uygun isim Alyx bence.

4 Valve çok uzun bir süredir VR teknolojisi üzerine çalışmalar yapıyor, bu teknolojiyi her seferinde bir adım daha ileri götürmeye çalışıyor. Tabii bunları yaparken de teknolojinin oyuncularla buluşması için bazı taktikler uyguluyor. Valve uzun bir süredir VR'ın Half-Life ya da Portal gibi büyük bir yapım için hazır olmasını bekliyordu, tam tersi değil.

5 Oyun devimiz Valve'ın derdi Half-Life adıyla oyun satmak olsaydı Half-Life: Alyx sadece VR için çıkış yapar mıydı? Hem de sadece PC için, konsolları da es geçiyorlar hani. Kaldı ki oyuncularla buluşmayı biraz daha erteleyip bir sonraki konsol nesline çıkış yapmak varken bu kadar kısıtlı bir kitleye razı olmuşlar yahu. Valve gelmiş geçmiş en detaylı, en harikulade, en iyi tasarlanmış VR oyununu yapmak istiyor ve bu atmosfer için de en uygun oyunun Half-Life olduğuna karar vermiş.

GDC 2020

Belki malum fuarlar kadar ismini duymuyoruz ama Game Developers Conference da oyun dünyası adına önemli gelişmelerin yaşandığı bir etkinlik aslında. Örneğin geçen yıl Stadia burada tanıtılmış, yeni VR cihazları gösterilmiş, birçok şahane bağımsız yapım sergilenmişti. Bu yıl da bol bol bağımsız oyun göreceğiz elbette, ayrıca oyunların sosyal etkileriyle ilgili önemli katılımcılar önemli konferanslar verecek. Etkinliğin bu yılki en önemli konuklarıysa oyun tasarım felsefelerinden bahsedecek olan Ion Hazzikostas ve Hideo Kojima. ■ÖMER



16–20 MART

NİSAN

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 3 Nisan

Resident Evil 3

RE2'DEN FARKLI YAPMASINI İSTEDİĞİM 6 ŞEY

■ ENGİN

YENİ BULMACALAR

Vaktinde Resident Evil'ı çok sevilen bir seri haline getiren şeylerden birisi de bulmacalarıydı. RE2 Remake de bu konuda benzer bir performans sergiledi ama büyük oranda eski bulmacaları koruyordu, sunulan yenilikler kısıtlıydı (aklıma gelen sadece şu EMF Scanner'la elektrik devrelerini hack'leyip kapıları açtığımız bulmacalar). Burada vites artırıp şöyle bol bol yeni bulmaca eklenmesi hoş olmaz mı? Bence olur.

DLC'NİN SUYUNU ÇIKARMASIN

Bu sefer orijinal oyunun müzikleri ve kostümlerini ücretli satmasınlar bir zahmet. RE2 Remake'te en rahatsız edici noktalardan birisi buydu. Hele ki zaten hazırda bulunan, en ufak bir çalışma gerektirmeyen müzikler için ek ücret talep etmek (ya Deluxe paketi satın almak ya da ek paket ücreti ödemek gerekiyordu) nasıl bir insafsızlıktır yahu! Bu sefer en azından oyunu tamamladıktan sonra açılan bir özellik olarak sunulabilir. Böylece oyunu tekrar oynamak için de bir bahanemiz olur, fena mı?

DAHA İYİ BİR ENVANTER SİSTEMİ

Orijinal oyundaki envanter sistemi de oyunun gerilimine katkı sunuyordu, kabul ediyorum. Sonuçta çok kısıtlı malzemeye sahip olmak bunları dikkatlice kullanmayı zorunlu kılıyor, yeri geldiğinde bizi ortamdan hızlıca uzaklaşmaya itiyordu. Ama artık çok farklı bir noktadayız, köprünün altından çok sular aktı, oyun dünyası bambaşka bir hal aldı. Bu iş pekâlâ günümüze daha uygun bir envanter kullanımıyla da kotarılabilir.

YOL ARKADAŞI

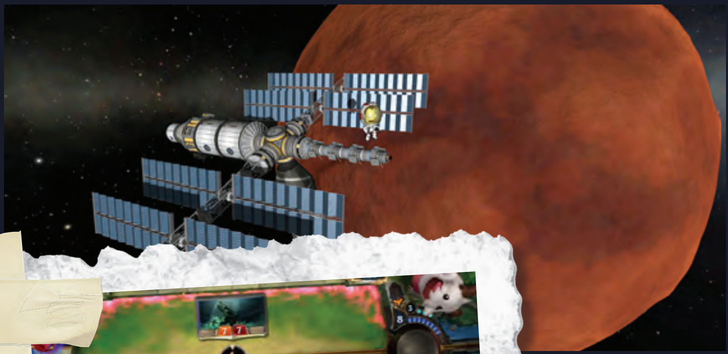
Evet, önceki oyunda da zaman zaman bize eşlik eden karakterler oluyordu ve evet bu oyunda da yeri gelip ikinci bir karakteri yönetmeye başlıyoruz. Bunları biliyorum elbette. Ama benim kast ettiğim daha farklı bir şey; Jill'i tek tabanca olmaktan çıkartıp gerçekten ekip arkadaşıyla bütünleştirecek bir oynanıştan bahsediyorum. Hem böylece co-op oynanış oyunun online modu Resistance'la kısıtlı tutulmamış olur. Oyunun senaryo modunu iki kişi oynamak da hiç fena olmazdı bence, bilmem siz ne düşünürsünüz.

SİLAH ÇEŞİTLİLİĞİ

Peşimizde elinde bazukayla koşturan bir Nemesis var sonuçta; ona karşı da çakı & altıpatlar ikilisiyle mücadele etmeyelim bir zahmet. Artık dar koridorlardan çıkıp geniş alanlarda, şehrin geniş mekânlarında turlayacağız. Sürüyle zombi üzerimize akın ederken biz de üzerlerine şöyle ağız tadıyla mermi yağdırsak fena mı olur? Ama sadece tabancalar, tüfekler değil, farklı silah tercihleri de oyuna renk katabilir. Kalabalık zombi gruplarına dalmak veya tuzaklar kurmak gibi farklı taktikleri bir potada eritebiliriz, değil mi? Yeter ki buna uygun bir silah havuzu ve bölüm tasarımı yapılsın.

DAHA ESNEK BİR ZANAAT SİSTEMİ

Madem oyunumuz daha hızlı olacak, daha fazla aksiyona odaklanacak diyorsunuz, o zaman daha esnek bir zanaat sistemi de sunarsınız herhalde, değil mi sevgili yapımcılar? Mesela silahlar için Metro Exodus'taki gibi bir sistem hiç fena olmaz. "Böyle bir değişiklik atmosferi baltalar mı acaba?" diye endişe etmeye gerek de yok Exodus'tan görüldüğü üzere, elinizde ihtiyaç duyabileceğiniz her malzeme varken de gayet gerilimli anlar yaşatmak mümkün.



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Star Theory Games | **DAĞITIM:** Private Division | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

KERBAL SPACE PROGRAM 2

Kerbal Space Program herkesçe bilinmese de 3,5 milyon kopya sattığından pek niş diye kategorize edilemeyecek de bir oyun. Hem roket tasarladığımız hem de onu tek parça halinde uzaya çıkarmaya çalıştığımız oyun, ikincisiyle kapsamını daha da genişletmiş durumda. Artık gezegen içeriklerinin barınması, buralara yepisyeni üsler kurabilmemiz, çoklu oyuncu seçeneği ve elbette elden geçmiş grafikler merak uyandırıp, insanı heyecanlandırıyor. Umarım hayal kırıklığı yaratmaz. **İHSAN A.**



TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games
PLATFORM: PC, iOS, Android
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ: Nisan

Legends Of Runeterra

HEARTHSTONE KADAR TUTACAK ÇÜNKÜ... **GÜLHİS**

- Tanıdığımız karakterler ve aşina olduğumuz bir dünya...
- Günde 27 milyon kişi LoL oynuyor. Oyun evrenine gelen bu genişlemeye de bir göz atmak isteyeceklerdir.
- Hearthstone'da şu anda 3000 civarı kart var. Yeni oyuncuların işi zor. LoR'sa 300 civarı kartla çıkış yapacak ve şampiyonları çoktan tanıyoruz.
- Şimdiden lor.mobalytics.gg üzerinden oyun bilgilerine ulaşmak, deste hazırlamak ve resmi LoR Discord'unda takılmak mümkün. Hazır ve de nazırız.
- Ha bir de cross-play var.



TÜR: Platform / Korku | **YAPIM:** Tarsier Studios
DAĞITIM: Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

LITTLE NIGHTMARES 2

İlk Little Nightmares oyunu Tim Burton filmlerinden fırlamış gibi duran görselliği ve güçlü atmosferiyle ilgileri üzerine çekmiş, beğeniyle karşılanmıştı. Yapımcı Tarsier de devam oyunu için gereken ilhamı türün eskilerinden bulmuş görünüyor. Özellikle Ico oynayanlar ilk oyundaki sarı yağmurluklu karakterimiz Six'in yanına gelen Mono'nun yardımlaşma bazlı oynanışını orayla kıyaslayabilirler. Oyuna bir dövüş mekaniği de eklenmiş gibi ve tabii ki sadist tipler yine peşimizde. Kısacası Little Nightmares 2 adının hakkını vererek her şeyi ikiye katlayıp geliyor.
EREN E.



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PS4 | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Nisan

FINAL FANTASY VII REMAKE

Aerith'iyle canlara can katan
Sephiroth'uyla canlardan can alan
Cloud'uyla saç jölesi pazarını ayakta tutan
3 Mart demiştin ne güzel FF7, nerelere gittin?

Midgar'da motor sürmek için gün sayarken
Odin gelse de herkesi tek harekette kesse diye beklerken
Mart'ta gelecek, herkes oynayıp sevecek diye millete paso överken
Senin ertelenmene nasıl katlanırım ben?

Yiğitsin, cesursun, ona kim ne diyebilir?
Cyberpunk'ın, Doom'un, Resi 3'ün arasına girmeye kimin gözü yiyebilir
Cyberpunk bile kaçtı korkundan, gitti Eylül'lere
Yine de 10 Nisan çok uzak be!
ÖMER

MAYIS

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Naughty Dog
DAĞITIM: Sony | **PLATFORM:** PS4
RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ: 29 Mayıs

The Last of Us -Part II

SÜPER OLACAK AMA İLK OYUN KADAR BAĞIRA BASILMAYACAK ÇÜNKÜ...

■ ÖMER

SADECE ELLIE

Ellie ilk oyunu oynayan herkesin acayip sevdiği bir karakter elbette, nasıl bir yetişkine dönüştüğünü görmek de harika olacak eminim. Yalnız şöyle bir durum var; bu oyunda zaman zaman yancıları olsa da Ellie büyük oranda tek tabanca takılıyor gibi görünüyor. Kendi başına Ellie yeter mi? Evet yeter. Ama öte yandan ilk oyunda kendi başına Joel da yeterdi, yine de Ellie olmasaydı Joel'ı bu kadar sevemezdik. Sürekli iki kişilik bir iletişim olmadan The Last of Us... Yani dediğim gibi, yine olur da işte... Anladınız siz beni.

GENİŞ MEKÂNLAR

Part II'de mekânlarımız daha geniş. Bu genel olarak çok güzel bir şey tabii, geniş mekân demek düşmanları atlatmak için daha fazla yol, daha kolay iz kaybettirebilmek, daha fazla strateji-taktik demek. Yalnız şöyle de bir handikap var ki The Last of Us malum, kaynak yönetiminin çok önemli olduğu bir oyun ve oyuncu mantığı der ki bu tip oyunlarda her köşeye bak, bulabileceğin her şeyi bul. Mekânların bu kadar geniş olması o yüzden bu eşya toplama olayını eskisinin aksine biraz külfete dönüştürebilir.

SORUNLAR GÖZE BATACAK

İlk oyunun "çok iyi" bir oyun olmasını bekliyorduk ama bu kadarını da beklemiyorduk, yaşadığımız güzel sürpriz oyundaki bazı sorunları mutlulukla göz ardı etmemizi sağladı. Ama bu sefer mükemmel bir oyun bekliyoruz, kusurlar daha rahat gözümüze batacak. Örneğin ilk oyunun ilk yarısında aslında hem oynanış hem mekân tasarımı hem de görev dizaynı açısından biraz fazla tekrara düşme durumu vardı, boş verdik, unuttuk gitti. Bu sefer öyle olmaz.

NEFRET

Oyunun yaratıcı yönetmeni Neil Druckmann'ın söylediği şöyle bir şey var: İlk oyunun merkezinde sevgi vardı, ikinci oyununsa merkezinde nefret var. Ki bazı fragmanlardaki tepki çeken aşırı şiddet içerikli sahneler de bu merkezi durumdaki nefret hissini kuvvetlendiriyor denebilir. Şimdi bu, kendi başına olumsuz bir durum değil, bilakis oyunu ilk oyundan farklılaştırmak, "aynısının daha fazlası" hissini azaltmak için adılmış cesur bir adım olarak görüyorum bunu. Ama öte yandan ilk oyunu özel kılan o insancıllığıydı ve zaten nefret dolu bir sürü aksiyon oyunu kahramanımız var, Ellie'nin onlardan birine dönüşmesinden de korkmuyor değilim. Yine de bu tartışmaları bir kenara koyup objektif bakarsak, oyunun daha karanlık bir hale bürünmesinin ilk oyunu sevenleri itme ihtimali yok değil.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Slightly Mad Studios | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Q2

FAST & FURIOUS: CROSSROADS

Hızın ve öfkenin kitabını yazıp Cyberpunk, The Last of Us, FF7 gibi oyunlara "yaa keşke biz de bu oyun gibi olsaydık" dedirtecek, kıskançlık krizleri geçirtecek Fast & Furious: Crossroads da 2020'de çıkanlardan ve evet, oyunla her bulduğum fırsatta dalga geçmeye devam edeceğim :) Beni yanıltıp iyi çıkar mı? Kısmet. ■ ÖMER



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Traveller's Tale | **DAĞITIM:** Warner Bros. **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA

Bundan önce tam 3 LEGO Star Wars oyunu çıktı ve Steam'den kontrol edebilirsiniz ki oyuncu oylama puanları her çıkan oyunla birlikte düşmüş durumda. 2020'de çıkacak bu yeni oyun da dokuz filmin tamamını kapsamak gibi dev bir görev üstlenmiş durumda. E yuh! Ortalama Star Wars filmlerine inat patlayan Mandalorian gibi olmanı umuyorum LEGO Star Wars: The Skywalker Saga'nın ama çok umutlu değilim hani. LEGO beni en son çıkan LEGO Movie 2 Videogame'e fare gerektiren kontroller ekleyerek küstürmüştü, barışırız umarım LEGO. ■ GÜLHİS

HAZİRAN

E3

E3'te Duyurulmasını Beklediklerimiz (Ya da Umduklarımız)

Sony'nin bu yıl da E3'te olmayacağını duyurması ve fuarın bu yıl "ünlülere ve influencer'lara ağırlık vereceğini" duyurması biraz soğuttu bizi fuardan aslında ama çok soğutmadı, birazcık. Çünkü Microsoft'undan Ubisoft'una, Square Enix'inden Nintendo'suna bir sürü firma hâlâ orada olacak neticede. Bu yıl 9–11 Haziran arasında gerçekleşecek fuardan, beklediğimiz oyunlara dair bir sürü fragman ve oynanış videosu göreceğizdir tabii ancak yeni konsolların gelişi yaklaşırken ve birçok stüdyodan ve oyun serisinden uzun süredir haber alınamazken çok fazla yeni oyun duyurusu da bekliyoruz. Mesela:

MONOLITH'İN YENİ OYUNU

Yayınladıkları iş ilanları sağ olsun, Monolith Productions'ın Shadow of Mordor ve devamı Shadow of War'da kullandığı, diğer stüdyoların da pek taklit edemediği Nemesis sistemini temel alacak yeni bir açık dünya oyunu üzerinde çalıştığını biliyoruz. Burada anahtar tabir elbette "açık dünya." Malumunuz, firmanın yaptığı LotR oyunları gerçek anlamda açık dünya olmayan, parçalı bir yapıya sahiplerdi. Yeni nesilde uçsuz bucaksız, kalelerle bezeli bir Middle-earth oyunu görebiliriz gibi duruyor; Talion'ınkine pek olmasa da Celebrimbor'un hikâyesine devam edilme şansı var. **ONUR**

FINAL FANTASY XVI

Square'in bu yıl yapmasını beklediğim duyurusunda şu kesin gibi ki FF XVI daha fantastik öğelerin odakta olduğu, belki ilk 6 oyunu anımsatan bir dünyaya sahip olacak. Açık dünyadan taviz verilmeyecek ve aksiyon odaklı oynanış da yerini koruyacak fakat dövüş sistemi tıpkı FF VII Remake'te olduğu gibi taktiksel imkanlar, hatta istediğinizde otomatiğe alabileceğiniz bir sıra tabanlı yapı da içerecek. Teknoloji olarak yine Square'in kendi Luminous motoru kullanılacaktır ve oyunu bu sefer genç bir yönetmene emanet etmeleri (tecrübeli bir yapımcı eşliğinde) de söz konusu. 2022 gibi konsollara, sonra da PC'ye gelecektir bu sefer arayı çok açmadan. **EREN E.**

YENİ SPLINTER CELL

Bir hayalim var Abidin. Hayır, o değil, öteki. Düşün bir. Biliyorum, senin için zor ama gene de dene. E3'te ışıklar kapansa, ekranda gece dürbünü yeşili üç nokta belirse, ardından yeni Hitman serisindeki gibi, yarı-açık dünya haritalarda oynayabileceğimiz bir Splinter Cell duyurulsa... Üstüne bir de Chaos Theory tadında olsa... Güzel olmaz mıydı Abidin? **M. İHSAN**

CALL OF DUTY: BLACK OPS 5

Henüz adı belli olmasa da, çıkacağı resmî olarak duyurulmasa da her sene olduğu gibi bu yıl da bizi bir CoD oyununun beklediğini biliyoruz. Gökyüzünün mavi olması gibi bir durum bu. Black Ops 4'te iptal edilen ve aslında Sledgehammer Games ve Raven Software'ın büyükçe bir bölümünü geliştirdikleri tek kişilik senaryoyu Treyarch devraldı ve üç stüdyo birden hikâyeyi geliştirmeye devam ediyor deniyor. Uğruna 3 stüdyonun birden çalıştığı yeni oyunun yeni nesil konsolların çıkış oyunlarından biri olabileceği de söyleniyor. Soğuk savaş zamanında geçeceği rivayet edilen bu oyunda neler olacak, Black Ops efsanesine yakışır bir senaryo olacak mı hep birlikte göreceğiz. ■ **ALİ**

ROCKSTEADY'NİN YENİ OYUNU

Kesinlikle ve kesinlikle muazzam (ve de Batman olmayan) bir proje üzerinde çalıştığına emin olduğum Rocksteady'nin ne yaptığı epey meçhul. WB Montreal'in en son Arkham Knight'a DLC çıkardığını, Arkham VR'ın da Rocksteady'nin tüm iş gücünü emecek boyutta bir proje olmadığını düşününce, Arkham Knight'ı çıkartır çıkartmaz tüm güçlerinin sıradaki proje üzerine yoğunlaştırmışlar gibi geliyor insana. Bu da 5 sene demek ki Rocksteady'yi tanıyorsak, fırındaki projeyi duyurudan hemen sonra çıkarmayacaklardır. Yine bir DC markası üzerinde çalışıyor olmaları kuvvetle muhtemel. ■ **ONUR**

STREET FIGHTER VI

Capcom tarihinin en iyi dönemini geçiriyor kuşkusuz, yaptığı oyunlar hem çok satıyor hem de iyi yorumlar topluyor. İşte bu ikinci Altın Çağ'ı taçlandırmak için Street Fighter VI'yı duyurmaları büyük olasılık zira kabul edelim 5. oyun serinin hayranları tarafından olumlu karşılansa da bir IV kadar tutmadı (bunda oyunun yarım yamalak çıkmasının da payı büyük) ve ne kadar versiyon çıkartırlarsa çıkartsınlar bu değişecek gibi de durmuyor. Dolayısıyla ağızlardaki bu ekşi tadı yok etmek ve temiz bir sayfa açmak adına 6. oyun duyurulacaktır ve 2 yıl içinde de çıkacaktır. Özellikle görsel anlamda ciddi bir atılımın olacağını öngörüyorum, oynanış kısmındaysa dördüncü oyunun izinden gideceklerini düşünüyorum. Hayırlısı diyelim yani. ■ **EREN E.**

YENİ BIOSHOCK

2K Geçtiğimiz aylarda yeni bir BioShock oyunu üzerinde çalışmak üzere Cloud Chamber isimli bir stüdyo kurduğunu duyurmuştu. İşin ilginç olan tarafıysa duyurunun sanki stüdyo yeni kurulmuş gibi yapılmış olmasıydı çünkü nihayet ismini öğrendiğimiz bu stüdyonun kurulma dedikoduları birkaç yıl öncesinde uzanıyor. Mafia III'ün stüdyosu olan Hangar 13'le ciddi ciddi kapı komşusu oldukları, hatta yapımın başarısızlığının ardından Hangar 13'teki yetenekli görülen çalışanların bu ocağa devşirildiği söylenegelmekteydi. Her iki stüdyonun da Kaliforniya'nın Novata şehri merkezli oluşu bu söylentiyi doğrular nitelikte. Yani yeni BioShock oyununun geliştirme sürecine başlanalı epey oluyor, bu yüzden esas duyurusu bu yıl yapılabilir. Ken Levine'sa maalesef projeye dâhil değil. ■ **ONUR**

YENİ BATMAN

Arkham Origins'in ardındaki stüdyo olan WB Montreal'in uzun süredir yeni bir Batman oyunu üzerinde çalıştığı malum. DC'nin 2011'de New 52 adıyla başlattığı evrendeki ilk Batman serisinde Scott Snyder'ın külliyata kattığı Court of Owls (ülkemizde Baykuşlar Divanı olarak çevrildi) ile alakalı ipuçları bıraktıkları oldu. Bunun yanı sıra "Şövalyeyi Yakala" başlıklı, polis rozeti benzeri bir logo da yayınladılar geçtiğimiz aylarda. Bağıra bağıra yeni Batman oyunu üzerinde çalışan stüdyonun kendileri olduğunu ilan ediyorlar yani. Court of Owls'un perde arkasında Gotham'ı yöneten gizli bir örgüt olduğunu düşününce, kanun kuvvetlerini Batman'in peşine düşmeye manipüle ettiği bir hikâye görebiliriz gibi geliyor kulağa. Rocksteady'nin kaldığı yerden mi devam ederler, yoksa Arkham Origins'in devamı olup Asylum öncesinde mi geçer pek bilemiyorum ■ **ONUR**

MAFIA IV

Mükemmellikten uzak olduğunu kabul etmekle beraber biraz fazla gömüldüğünü düşündüğüm Mafia III'ten bu yana yapımcı Hangar 13'ten pek ses çıkmadı. Söylenenlere göre Mafia IV'ün yapımına III'ün çıkışından kısa süre sonra başlamışlar ancak yayıncı 2K'le aralarında bir sürtüşme çıkmış ve oyunun yapımı sekteye uğramış, sonradan stüdyo biraz yeniden yapılanıp projeye devam etmiş vs. Bu E3'te duyurulursa hiç şaşırmayacağım oyunlardan yani Mafia IV. III'ün iyi yaptığı çok şey vardı, temennim onları korurken eksiklikleri gidermeleri elbette. Bir de Mafia III, 68 yılında geçiyordu, ona ok ama IV'ün daha ileriye gidip GTA'ya bağlamaması tercihimdir, keşke 20'ler-30'lara geri dönse. ■ **ÖMER**

Steam Yaz İndirimleri: Haziran'ın son haftası



TEMMUZ



TÜR: FPS | **YAPIM:** Respawn Entertainment | **DAĞITIM:** Electronic Arts
PLATFORM: Rift | **TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Temmuz

MEDAL OF HONOR: ABOVE & BEYOND

EA Games, İkinci Dünya Savaşı'nın bitmek tükenmek bilmeyen etinden ve sütünden bir kez daha yararlanmak istiyor ve bunu da VR vasıtasıyla yapacak. Above & Beyond'a temkinli yaklaşmamak elde değil, zira Medal of Honor oyunları gözden düşeli uzun bir zaman oluyor. Neyse ki projenin arkasında Titanfall 1-2, Apex ve Jedi: Fallen Order gibi başarılı yapımlara imza atan Respawn var, üstelik Respawn'un köken de Medal of Honor: Allied Assault'a kadar gidiyor. Hatta Call of Duty'nin zirvede olduğu yıllarda da arkasındaki isimler Respawn'un kurucularıydı. Oyunda hem senaryo modu hem de çok oyunculu maç modu yer alıyor. ■ **YASİN**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Nightdive Studios | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ: Q1

SYSTEM SHOCK

Citadel'in makûs talihini yazsam yeniden,
Kimi mühendisleri ölüm alır gider.
Kimi benim gibi savaşır gönülden,
Kimi senin gibi yem olur gider.

Hayatın bir sonu bir de başı vardır,
Her efsane oyunun bir başlangıcı vardır.
Her System Shock'ın sonunda bir de SHODAN vardır,
Oyar oylum oylum, kan akar gider.
■ **M. İHSAN**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ryu Ga Gotoku Studio | **DAĞITIM:** Sega
PLATFORM: PS4 | **TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Temmuz

YAKUZA: LIKE A DRAGON

Yakuza'nın sekizinci oyunu, birkaç büyük ve ciddi değişiklikle geliyor. Japonya'da geçtiğimiz ay çıkan Yakuza: Like A Dragon'da, Tokyo yerine Yokohoma şehrine benzer bir kurgu bölgede, asıl önemlisi, dört kişilik bir dövüşçü grubuyla sıra tabanlı tarzda kötü adam, rakip yakuza pataklayacağız. Gene bir ilk olarak, dört kişilik ekibin bir üyesi kadın olacak. 20 yıllık Yakuza'ya yeni tarz, sıra tabanlı oynanış nasıl gider, şimdiden merak içindeyim. 2019'da geçecek senaryonun gene çeşitli yan görevler, renkli mini oyunlarla desteklenceği kesin gibi. Merak ettiğim diğer konuysa önümüzdeki yıllarda PC'lere gelip gelmeyeceği. ■ **NOYAN**

Playstation 5 Etkinliği

Sony bu yıl da E3'e katılmayacağını duyurdu. PS5'in Şubat'ta gösterileceğini ve Kasım-Aralık gibi çıkacağını düşünürsek Sony aradaki o kadar ayı sessiz geçirmek istemeyecektir. E3 geçtikten, sular biraz durulduktan sonra, gündemi de sonbaharda çıkacak diğer oyunlar meşgul etmezken, Temmuz gibi Sony kendisi bir etkinlik düzenleyip bu ay duyuracağı oyunlara yeni fragmanlar yapıştırır, yeni konsolunu biraz pohpohlar, 1-2 de yeni oyun duyurur diye tahmin ediyorum.

Bu yeni oyunların ne olacağına dair bir tahminde bulunmak gerekirse... Team Ico'nun yeni oyununu bekleyebiliriz derim. Ayrıca Kojima'nın Konami'yle arasını düzeltip yeni bir Silent Hill yapmaya başladığına dair söylentiler var malum, öyle bir şey varsa onu da bu Temmuz'da görme ihtimalimiz var. ■ **ÖMER**

AĞUSTOS



TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** Sucker Punch Productions | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Q2 / Q3

Ghost of Tsushima

NIOH VE SEKIRO'DAN ÇOK FARKLI ÇÜNKÜ... ■ALİ SEZGİN

1 Apaçık düyna

Ghost of Tsushima'nın en önemli özelliği harika detaylara sahip muazzam bir açık dünya içeriyor oluşu. Açık dünya dâhilinde kesecek bolca işgalci, açılabilir ekipmanlar ve çok muhtemeldir ki bolca kiraz çiçeği bahçesi ve Japon balığı havuzu olacak. Tsushima adasının neredeyse tamamını gezilebilir hale getiren oyunda Moğol işgalcileri geldiklerine pişman etmeye çalışacağız.

Infamous ve Sly Cooper'ın yapımcısı Sucker Punch Stüdyoları oyunu 3,5 yıldır geliştiriyor ve röportajlarında bu sürenin çoğunda oyunun samuraylık hissini verebilen otantik bir deneyim olması için uğraştıklarını söylüyorlar. Eh, şimdilik bunu başarabilmişler gibi duruyor. İşgal altındaki topraklarda döneme uygun yapılar görebilecek ve ilerlediğimiz rotaya bağlı olarak her an yeni özellikler ve ekipmanlara kavuşabileceğiz.

2 Ayaklar havada oynanış

Ghost of Tsushima'nın ana karakteri Jin Sakai, Sekiro ve Nioh'daki mevkidaşlarına göre çok daha atletik özelliklere sahip. Sahip olduğu tırmanma kancası sayesinde pusu kurmak için hızlıca pozisyon alabiliyor veya tehlikeli düşman guruplarının arasından çıkabiliyor.

Oyunun dövüş mekanikleri karşı darbeler üzerine olsa da aynı zamanda doğru pozisyon alarak kalabalık grupları hızlıca indirmek de büyük önem taşıyor.

3 Serbest yaklaşım

Rakipleri oynanış olarak fazlasıyla çizgisel bir yolu tercih etse de Ghost of Tsushima'da ilerlemenin çok sayıda farklı yolu var. Kalabalık düşman gruplarını tuzaklar kurarak doğrudan angajmana girmeden öldürebilir, gizliliğe dayalı oynanışla düşmanların teker teker icaplarına bakabilir veya Kara Murat'ın Japonya şubesi olarak aralarına atlayabilirsiniz. Tamamen sizin ne istediğinize bakıyor.

4 Elden geldiğince gerçekçi

Nioh ve Sekirio, Japon kültürünün daha mitolojik içeriklerini ele alırken Ghost of Tsushima olabildiğince gerçekçi bir oyun. Moğol işgali gerçek bir olaydan alınmış ve bölgedeki yapılar da otantikliğini koruyor. Oyunda (en azından gösterildiği kadarıyla) fazla fantastik içerik yok. Yine de Örümcek Adam misali ortalıkta salınarak gezen bir ana kahramanımız var tabii.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Grasshopper Manufacture | **PLATFORM:** Switch
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ: Ağustos

NO MORE HEROES 3

Her niş ama keyifli serinin devam oyunu beklenir. NMH 3 de bunlardan birisi ve yapımcı SUDA 51'in gözbebeği. Yeni oyun arkasında Nintendo'nun desteği ve 100 kişilik bir ekiple geldiği için daha detaylı oynanış mekanikleri, daha sıkı bir cila ve daha uzun bir senaryo bizleri bekliyor diyebilirim. Son yayınlanan ful animasyon fragman The Return'de yeni kötümüzün oldukça ilginç geri plan hikâyesini gördük ve söylemeliyim ki karakter tasarımları ortalığı yakıyor. Kahramanımız Travis Touchdown'ın bozuk ağzı ve çılgın komboları dönüyor, Switch'in JoyCon'larıyla aksiyona doymak için günleri saymaya şimdiden başlayın derim. ■**EREN E.**



TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **PLATFORM:** PC
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ: Ağustos

World of Warcraft: Shadowlands

BATTLE FOR AZEROTH'UN DAĞITTIĞINI TOPARLAMAK İÇİN YAPMASI GEREKENLER

CAN

Ana karakterinize yoğunlaşmak iyi hoş fakat Legion'da da net şekilde gördüğümüz üzere farklı karakterlere de oyun süresi tanımak oyundan aldığınız keyfi arttıran bir faktör. Blizzard'ın alt karakterlerinize sunacağı farklı içerikler (başta Covenant'lar olmak üzere) sizin ana karakterinizde tıkandığınız noktada oyunu terk etmenizi önleyen ve farklı tatlar yakalamanızı sağlayan çok önemli bir etken. Bu konuda Shadowlands'le güzel gelişmeler olacak olsa da Blizzard'ın buna daha çok eğilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Şans faktörü RYO'ların vazgeçilmez mekaniklerinden biri olsa da son yıllarda WoW bunun biraz cılkını çıkarttı. Bunun sonucu olarak da BfA iyiden iyiye çoğu zaman kaybedip çok nadiren kazandığınız bir kumar makinesine dönüştü. Blizzard, Visions of N'Zoth'la bu konuda açtığı yolu takip ederek oyuncuya daha fazla kontrol imkânı ve daha az şans faktörü vermeli.

İçerikleri belli sınırlamalarla zamana yaymaya karşı değilim. Destiny 2 bunu çok iyi bir şekilde yapıyor mesela. Ancak BfA zaten iki gıdım olan içeriğini haftalara yayınca eldeki içerik çok kıt ve yetersi kalır oldu. Blizzard'ın bu konuda biraz daha eli bol, gönlü geniş davranması lazım. Visions of N'Zoth yaması yine bu açıdan atılmış doğru bazı adımlara sahip.

Battle for Azeroth bir kitap olarak anlatılsa çok daha iyi olabilecek bir hikâyeyi oyun içerisinde anlatmaya çalıştı ancak oyuncuların karakterini de bu olayların içine katmak ne yazık ki Blizzard'ın çok da iyi kotaramadığı bir fikirdi. Bizi (ve karakterimizi) çoğu zaman salak yerine koyarak hikâyeyi iteklemeye çalışmaları hikâyenin inanılabilirliğini düşürdü; varmak istedikleri noktaya ulaşmak için zoraki gerçekleşen olaylar hikâyenin tutarlılığını sorgulattı. Shadowlands'in hikâye anlatımında bu hatalara tekrar düşmemesi hikâyenin güçlü ve etkili olması adına çok mühim.

Battle for Azeroth'u alt karakter düşmanı bir ek paket yapan faktörlerin başında oyunun uçsuz bucaksız Artifact Power açlığında olması geliyor. Siz ana karakterinizle zar zor kafanızı suyun üstünde tutmaya çalışmaktan diğer karakterlerinize vakit ayıramaz hâle geliyorsunuz. Bu konuda Legion da benzer sorunlar yaşasa da çok daha makul bir sisteme sahipti.

Oyuncuların büyük bir çoğunluğunun yıllardır hâlâ dönüp dönüp eski raid'leri yapmalarının en büyük sebeplerinden biri de sınıflara özel Tier setlerini toplamaktı. BfA'nın Tier setleri aradan çıkartması ve zırh türüne göre standart setleri önümüze dayaması bu hobinin de önünü kesti. Paladin ve Death Knight gibi tematik olarak zıt sınıfların aynı zırhları giyiyor olması sınıf kimliğine büyük bir darbe vurdu. Eh, yeni gelen setler de bu Tier setlerden verilen fedakarlığı karşılayacak düzeyde olmayınca... Tier setlerin geri dönmesinin ne kadar elzem olduğu ortada herhalde?

Legion'ın doğru yapıp BfA'nın çuvalladığı bir diğer konu da 77 günlük yama ve içerik döngüsüydü. 77 gün eldeki içeriğin tüketilip yenisine geçilmesi için oldukça ideal bir süreydi ancak BfA bu süreyi tutturmayı amaçlasa da kimi zaman aylarca farkla bu döngüyü kaçırdı ve sonuç olarak elde fena bir içerik kuraklığı oluştu. Shadowlands'in illa 77 günde bir olmasa da o civarda bir içerik döngüsüne girmesi oyuncuların ilgisini canlı tutmak adına başarılı bir adım olacaktır.

Battle for Azeroth'la birlikte sınıflar uzun yıllardır oldukları en dip noktaya çakılmış durumdalar. Sınıfları daha işlevsel kılmak adına kırpılan yetenekler ve yapılan değişiklikler her sınıfın kendine has kimliğini de budadığından çoğu sınıfın keyif faktörünü ciddi şekilde düşürdü. Hele ki Feral Druid ve Enhancement/Elemental Shaman gibi bazı belli özel alt sınıfların biraz "boş verilmesi" bu sınıfları oynayan oyuncuları oyundan da hızla soğuttu. Shadowlands'in en baştan sınıf kimliği ve dengesini çok sıkı tutması lazım.

EYLÜL

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Silicon Studio | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: Switch | **TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ**: Ağustos

BRAVELY DEFAULT II



Bravely Default adını duymayalı bir süre olmuştu. Yapan ekip önce Bravely Second diye ilk oyunun direkt olarak devamı olan bir işle, ardından da Octopath Traveler'la uğraştıktan sonra Bravely Default adına geri döndü. Eğer Final Fantasy'lerden dersimizi aldıysak oyunun benzeri bir evrende geçen ama ilk oyunla bağlantısız bir oyun olacağından neredeyse eminim. Duyuru videosunda klasik "kız ve kristal" ikilisi bulunan Bravely Default II, eğer ilk oyunu kadar doyurucu bir oynanışa ve zengin bir evrene sahip olursa bu yılki JRYO açlığımı dindirecektir. Octopath Traveler'dan dolayı biraz şüpheyle yaklaşıyorum ama. N'olur n'olmaz. ■ **SABRİ**

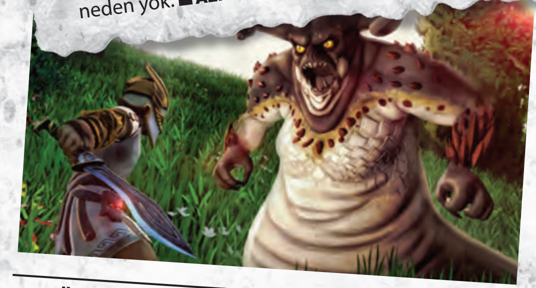


TÜR: Roguelike | **YAPIM / DAĞITIM:** Supergiant Games
PLATFORM: PC | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Q3/Q4

HADES

Hayatımda gördüğüm en sağlam erken erişim deneyimini Hades'in verdiğini söyleyebilirim. Oyunun gelişimi için belirledikleri net bir takvimleri var ve yayınlamayı düşündükleri içerikten tutun da gelecek planlarına kadar aslında her şey belli.

Hades'in gizli oğlu Zagreus'un tanrıların da yardımıyla yüzeye çıkmaya çalışmasını konu alan oyunumuz aslında muazzam müzikleri ve enfes dövüş mekanikleri olan bir roguelike. Oyun şu anki bitmemiş haliyle bile son derece eğlenceli ve bağımlılık yapıcı özelliklerini koruyor. Bitmemiş haliyle bile geçtiğimiz yılın en çok oynadığım oyunu olan Hades'in, 2020 yılımı da ele geçirmemesi için hiçbir neden yok. ■ **ALİ**



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Ubisoft Quebec
DAĞITIM: Ubisoft | **PLATFORM:** PC, XSX, PS4, X-One, Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Q3/Q4

GODS & MONSTERS

Ubisoft, Nintendo'yu kıskanmış, "Biz niye bir Zelda klonu yapmayalım?" demiş de Assassin's Creed: Odyssey'in Zelda sosuna bulanmışını bizlere sunmaya hazırlanıyormuş gibi geliyor bana, bilmem sizler ne düşünürsünüz :) Yunan mitolojisi, kadın kahraman, özel yetenekler... Haksız mıyım? Ama itiraf edeyim, ilgimi çekmeyi başardı, hemen takip listeme aldım kendisini. Sonuçta PC'de de Zelda keyfi yaşamak istiyor insan, öyle değil mi? ■ **ENGİN**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Crystal Dynamics, Eidos Montréal | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Eylül

Marvel's Avengers

SIRADAN BİR OYUN OLACAĞINA DAİR 5 İŞARET ■ ONUR

1 Oyunun türünün ne olduğunu bilmiyoruz. Türler karmaşası yaşadığımız, tek bir türün saf kanlı asili saydığımız oyunların hayatta kalabilmek için melezlemeye uğradığı günümüzde bunu eksiden saymamak gerekir esasen ancak Avengers'ın barındırdığı karışım önceden bildiğimiz bir karışım gibi durmuyor, oyunun ana geliştiricisi Crystal Dynamics de yeni bir karışıma önderlik edecek vizyona sahip bir stüdyo değil.

2 Birinci maddeyle bağlantılı olarak detaya indiğimizde göze çarpan problemler de var. Mesela senaryo odaklı ama servis klasmanında bir oyun olacak olması. Yani çıkış sonrasında yeni içeriklerle sürekli desteklenecek. Bu ne demek? 25 milyon satacak dev bir marka olmadığı için, satış fiyatının üzerine gelir getirme zorunluluğu olacak demek. Uzun lafın kısası, mikro ödemenin şahını barındırması gerek. Demir Adam'a MK 3500 Süleymaniye Armor açmak için ya bıkana kadar grind yapacağız, ya da paraları sökülecek demek. Ruhumuz çürüyecek demek.

3 Oyunda birden de, üçten de fazla karakter olacak. Bunların arasındaki hem güç seviyesi, hem de tür farkı; hem sundukları oyun tecrübesi arasında dengesizliklerin olacağına, hem de hepsini derin yapmaya ne para ne zaman yeteceğine delalet. Yılların dövüş oyunu stüdyosu değilseniz böyle bir işin altından kalkacak tecrübeye muhtemelen sahip değilsiniz demektir ki ne Crystal Dynamics ne de Eidos Monteal yakın dövüş konusunda tecrübeli.

4 Yapımcıların filmden tamamen bağımsız yazıldığına yemin etmeleri, senaryonun son iki Avengers filmine aşırı benzediği gerçeğini değiştirmiyor. Avengers'ın dağılmasına sebep olan devasa bir felaket meydana geliyor, 5 yıl geçiyor, grubun yeniden bir araya gelme çabalarını izliyoruz. Gerçekten filmden habersiz yazıldıysa senaryo, belki böyle yapılmaması daha iyi olurmuş.

5 Oyunun kimlik sorunu yaşadığı tek nokta türü değil. Insomniac'ın Spider-Man oyunu bu kadar başarılı kılan şey, ilk defa hak ettiği bütçeye kavuşan bir Spider-Man görmemizin yanı sıra, bu Spider-Man'in kendi evrenine sahip olması ve bu evrenin hem çizgi romandaki, hem de filmlerdeki evrenden ayrı durmayı başarabilmesiydi. Başta tepki çeken kostüm tasarımı bile nihayetinde pek çok kişi tarafından sevildi. Şu anki haliyle Marvel's Avengers, bu konuda Spider-Man'in başarısını tekrarlayacak gibi durmuyor hiç.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** CD Projekt Red | **DAĞITIM:** CD Projekt
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Eylül

Cyberpunk 2077

ESER

1. THE WITCHER 3 KADAR TUTMAYABİLİR, ÇÜNKÜ...

Oyun oynamak biraz da insanın içini açmalı. Ne o öyle, dolduracaklar bizi karanlık bir şehre (adı bile Gece Şehri), güneş yüzü göremeyeceğiz resmen. Tamam her yerde neon ışıklar falan olacak, sonuçta cyberpunk bunu gerektirir ama The Witcher 3'ün rengarenk ortamlarında manzaranın keyfini çıkarmak gibi olmaz tabii.

Fantastik ortamların tadı bir başka yahu. İşin içinde ejderhalar olsun, türlü türlü yaratıklar olsun, elfler olsun, cüceler olsun istiyor insan. Türlü türlü kılıçlar, birbirinden nefis büyüler... Cyberpunk 2077 de bizi farklı bir dünyaya götürecek ama The Witcher 3'ünki kadar farklı olmayacak.

Geralt başlı başına karizmanın önde gideni. The Witcher hakkında zerre bir şey bilmeyenler bile Geralt'ı tanıyor resmen. İsimli bir baş kahraman, bağ kurmak açısından da son derece faydalı. Cyberpunk'ın isimsiz V'si, Geralt'ın yerini dolduramayacak haliyle.

The Witcher 3 denince akla aynı zamanda güzellik geliyor, Yennefer geliyor, Triss geliyor, sıcak sahneler geliyor, iki aşk arasında kalmak geliyor. Sırf "Yennefer'i mi seçtin, Triss'i mi" sorusu bile insana The Witcher 3 oynatır. Cyberpunk 2077'deyse hiç de öyle ağzımızı açık bırakan bir güzellik görmedik şimdiye kadar. Cık cık.

İnsan RYO oynarken karakterini görmek istiyor. Cyberpunk 2077'de o kadar emek verip karakter tasarlayacağız, sonra da tipimizi görmek için aynaların peşinde koşacak, olmadı ara sahne bekleyeceğiz. Bir Geralt gibi her an endamımızla ortalarda boy göstermeyeceğiz yani. I ıh, tutmayabilir bu oyun.

2. THE WITCHER 3 KADAR TUTABİLİR, ÇÜNKÜ...

Artık RYO'larda fantastik dünya görmekten bıkan bir kitle de vardır muhakkak. Biraz da distopik bir gelecekte rol yapalım, karşımızdakiler de fantastik canavarlar değil, aramızda dolaşan 'insan canavarlar', dev firmalar, para babaları, teknoloji titanları olsun. Tutar bu fikir.

Birçok oyuncu için CD Projekt RED'in ismi yeter. Zaten o yüzden Cyberpunk 2077 ön sipariş listelerinin zirvesinden bir türlü inmek bilmiyor. Bu kadar hype yapılan bir oyun kesinlikle çok güzel çıkacak ve alacağı yüksek notlar da yeni oyuncuları hızla çekecek.

Keanu Reeves gibi dokunduğu her şeyi güzelleştiren bir adamı kadroya katması Cyberpunk 2077 için çok büyük avantaj. Adam E3'te sahneye çıkınca yer yerinden oynadı, içinde Reeves'in olduğu bir şeyin de tutmama ihtimali pek yok gibi zaten.

Oyundaki tüm seks sahnelerinin mo-cap yoluyla çekildiğinin açıklanması oyuna olan ilgiyi farklı bir yönde arttırmışa benziyor. Biz ki Mass Effect'te, The Witcher'da, Dragon Age'de romantizm peşinde koşan, seks sahneleri açılınca da 'hihih' diye kıkırdayan bir nesiliz; Cyberpunk 2077'nin o sahneleri de YouTube'da izlenme rekorları kıracak, haklarında rehberler yazılacak.

The Witcher'ın arkasında Andrzej Sapkowski varsa, Cyberpunk'ın arkasında da Mike Pondsmith var. Milyonlar tarafından oynanan bu masaüstü rol yapma oyununun bir video oyun şeklinde karşımıza çıkacak olmasının, bu oyuncular arasında nasıl bir heyecan yarattığını varın siz düşünün. Kendisinin oyuna da danışmanlık yapıyor olması Cyberpunk 2077'nin tutması için yeterli bir sebep.

TÜR: Korku / Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Techland
DAĞITIM: Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim

Dying Light 2

FARKINDA DEĞİLİZ AMA GAYET GOTY ADAYI, ÇÜNKÜ...

■ ONUR

1 İlk Dying Light'ın başarısı, tamamen oynanış odaklıydı. Güzel bir sistem oturtulmuştu; gecesiyle gündüzüyle değişen bir dünya vardı oyunda. Parkur sistemi Dead Island'da aranıp bulunamayan aromayı da kazandırmıştı öte yandan. Ancak senaryosunun pek de bir numarası yoktu. İkinci oyunda işin içine yılların RYO üstadı Chris Avellone giriyor. Hem de dümdüz metin yazarı olarak değil, anlatı direktörü olarak. Yanında The Witcher 3'te gözlerimizden yaş akıtan Bloody Baron görev dizisinin yazarlarıyla beraber.

2 Anlatı direktörlüğü de Dying Light 2'de oyun yazarlığı için uydurulmuş havalı bir isim olmanın ötesinde. Geçtiğimiz yaz yayınlanan uzun oynanış görüntülerinden gördüğümüz kadarıyla Dying Light 2'nin ilk oyundan yaklaşık 4 kat daha büyük olan açık dünyası, seçimlerimizle etkileyip değiştirebileceğimiz bir dünya olacak. Fallout: New Vegas seviyesinde bir fraksiyon çatışmasında da iki arada bir derede kalabiliriz.

3 Yapımcıların anlattığına göre oyunun anlamı şu cümlede saklı: "İnsanlar hayatta kalmak için her şeyi yaparlar, ancak sadece kendilerini düşündükleri durumlarda hayatta kalmayı başaramazlar." Yeri geldiğinde kendi çıkarımızla sırtını bize yaslayanların çıkarları arasında kalacağımız bir oyun tecrübesi sunacak oyun. Hayatta kalma oyunlarında, hayatta kalma öğeleri genelde oyuncunun kendisinden öteye uzamaz. Yani Dying Light 2, aslında bir şekilde Frostpunk'a, This War of Mine'a benzeyebilir.

4 Oyunu Cyberpunk 2077'yle eşdeğer heyecanla beklememe sebep olan bir diğer ayrıntı da ölçeği, yani barındıracağı içerik miktarı: 100 saatlik bir oyun süresinden bahsediliyor. Bu süre esnetilmiş bir içerikle değil de zamanımızı boşa harcamayan, anlamlı hikâyelerle bezeliyse bu bile dibimizi düşürmeye yetebilir. Bunun bir de sağlam grafikler ve ilk oyundakinin üzerine çıkan bir oynanışla karşımıza çıktığını düşünün.



EKİM

Steam Halloween İndirimleri: Ekim'in son haftası

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim

Overwatch 2

■ CAN

SATIN ALMAK İÇİN 3 SEBEP

- Overwatch 1'de sahip olduğunuz bütün skin'ler, spreyler, galibiyet pozları... Hepsi aynen Overwatch 2'ye de aktarılacak. Hiçbir şeyi geride bırakmayacağınızın garantisini veriyor Blizzard. Kazandığınız her şey sizi yeni oyunda da bekliyor olacak.
- Overwatch'un hikâyesi nihayet ilerlemeye başlıyor! Yeni co-cp sistemini denemek, kahramanlarınızı farklı şekillerde geliştirmek ve OW2'nin hikâyesini deneyimlemek için oyunu satın almanız gerekiyor.
- Eski karakterlerden bazıları aradan geçen zamana uyum sağlayıp yeni skin'ler, zırhlar ve tarzlara bürünmüşler. Bu çok özel görünümleri elde etmek için de yine oyunu satın almış olmak gerekiyor.

SATIN ALMAMAK İÇİN 3 SEBEP

- Garip gelecek belki ama, Overwatch 1'de sahip olduğunuz her şey elinizde kalacak yine. Sıfırdan bir başlangıç yapmıyor olmak aslında güzel olsa da, elde edilecek çoğu şeyi çoktan elde ettiyseniz OW2'nin getirdikleri size biraz yavan gelebilir.
- Overwatch'un hikâyesine çok da meraklı değilseniz ve online oynamak size yetiyorsa ekstra çok bir içerik sunmuyor. Gelecek bütün yeni kahramanlar, haritalar vs. her iki oyun tarafından da erişilebilecek.
- E hadi yenilenmiş grafikler falan deseniz... O da OW2 öncesinde gelecek bir güncellemeyle tek bir client hâline gelecek aslında. Kısacası OW2'nin gerçek anlamda oyuna özel kattığı neredeyse tek şey co-op ve senaryo modu.

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Ekim

TALES OF ARISE

Tales serisi bugüne kadar irili ufaklı tam 18 oyun çıkarmış bir isim ve aslında dünyanın en popüler aksiyon rol yapma serilerinden de bir tanesi. Serinin en yeni üyesi olan Tales of Arise'sa bu sefer serinin gelenekselleşmiş öğelerini biraz değiştirecek ve daha karanlık bir havaya bürünecek. Orta çağda kalmış Dahna ile teknolojik açıdan gelişmiş Rena dünyaları arasında geçecek olan oyunda, her iki dünyadan gelen Alphen ve Shionne'nin birlikte yapacakları yolculuğa eşlik edecek ve Tales'in o sevilen havasını soluyacağız. ■ ESER



KASIM

Steam Kara Cuma İndirimleri: Kasım'ın son haftası



Xbox Series X

Bu sefer doğru bir başlangıç yapma peşinde

Bu yılın The Game Awards'ında çoğumuzu şaşkınlığa uğratan Xbox Series X duyurusunun üstünden 2 ay geçti siz bu yazıyı okurken. Konsol hakkında bazı detayları duyduk, bazılarını gördük, bazıları hakkında da hiçbir fikrimiz yok. Siz bu yazıyı okurken "gerçek" özelliklerin bir kısmı resmî ağızdan duyurulmuş olabilir, benim beklentilerim belki tutacak belki de tutmayacak. Resmî olarak detaylar duyurulunca bu yazıya geri dönüp bakmak istiyorum gerçekten.

Tasarım olarak gerçekten de Gamecube'dan bu yana gördüğüm en alışılmışın dışındaki tasarıma sahip konsol Xbox Series X. Acayip bir şekilde mini tower bir bilgisayar kasasını anımsatıyor konsol, bununla birlikte gelen bazı dedikodular da (Windows Modu gibi) var tabii. Phil Spencer'ın dediğine göre bu tasarım "soğutma avantajları" için seçilmiş, ki mantıklı bir tercih olmuş. Fakat ne kadar insan dikey olarak kullanacak, bu soğutma konsolu yatırdığımızda da olması gerektiği gibi işleyecek mi gibi sorular aklımı kurcalayan şeylerden birkaçı. Xbox 360 ve ısınma sorunlarından haliyle ders çıkardığını düşündüğüm Microsoft'un benim bile düşünebildiğim bu şeyleri akıl edebildiğini tahmin ediyorum ama.

Gördüğümüz diğer şeylerden biri de yeni kontrolcüydü. Xbox One kontrolcüsüne çok benzeyen bu aletin iki tane dikkat çekici kısmı vardı benim için. Biri kontrolcünün tam ortasına eklenen, PS4 ve Switch'te zaten bulunan "Kaydet/Paylaş" tuşuydu. Artık standartlaşmış olan bu özelliği Xbox'ın da daha erişilebilir yapıyor olması hoş bir detay. Diğer dikkatimi çeken şeyse tetik tuşlarının (RT-LT) yüzeylerinin pürüzlü oluşuydu, ince ama güzel bir detay bence.

Bunun yanı sıra Phil Spencer, Xbox Series X'in geriye uyumlu olacağını da duyurdu. Yani şu an Xbox One'ınızda oynayabildiğiniz ne varsa oynayabileceksiniz Series X'te de. Fakat benim beklentilerimin başını çeken şeylerden biri geriye uyumlu oyunların sayısının artması. Şu an Xbox One'da oynanabilen Xbox 360 oyunlarının sayısı bir hayli fazla, ancak bazı büyük isimler (Max Payne 3 ve Mortal Kombat mesela) ve bazı Microsoft oyunları (eski Forza Motorsports'lar, PGR gibi) hâlâ geriye uyumlulukta yok. Bu listenin genişlemesi gerçekten muazzam bir iş olur.

Series X'le beraber görmek istediğim diğer şeylerden biri de Microsoft'un özellikle sadece Amerika ve İngiltere gibi birkaç ülkeyle sınırlandırdığı servislerini dünyanın geri kalanına da erişilebilir yapması, özellikle de xCloud'u. Şu an konsol üzerinden streaming'in betasının bizim buralarda bile aktif olması bunun çok olası bir ihtimal olduğunu gösteriyor, fakat biraz abartarak Series X'le beraber xCloud'un da gelmesini bekliyorum bir yandan. Stadia belki çuvallamış olabilir ama xCloud'un Stadia'ya göre en büyük artısı oyuncular için sadece bir alternatif olacak olması. Elimdeki oyunları tekrar satın almadan stream edebilecek olmak xCloud'u Stadia'ya kıyasla daha mantıklı bir alternatif yapıyor kısacası.

Ve tabii ki hepimizin en büyük beklentisi sağlam, kaliteli özel oyunlar. En son "Xbox Series X'in ilk birkaç yılında Xbox One'ı da destekleyeceğiz" demeleri biraz şüphe uyandırıyor bende. Xbox One'ın sıkıntılı donanımı, özellikle işlemcisi, sonraki neslin önünü tıkayacak gibi hissediyorum ama "kaliteli oyun" için illa ki muazzam donanıma ihtiyaç yok. Ellerinin altında Obsidian, Ninja Theory, inXile, Double Fine, Rare gibi stüdyolarının bulunması yanı sıra; The Initiative adlı yepyeni, sektördeki tecrübeli isimlerin bulunduğu ve Microsoft'un "çok yüksek" bütçeli stüdyosu olacağını iddia ettiği bir oluşum da var. Eğer Phil Spencer dediklerinin arkasında durursa ve Microsoft bir anda Phil Spencer'ı kovmaya karar vermezse bu beklentim de karşılanacak demektir. Ama bir yandan da bu nesildeki faciaları düşünmeden edemiyorum ister istemez. Scalebound'ın yarası hâlâ kapanmadı bende... ■ **SABRİ**



TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries, SkyBox Labs
DAĞITIM: Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Q4

HALO INFINITE

Halo oyunlarının beklentilerin dışına çıkan sonlarla bitmesi adettendir. Cortana'nın şaşırtıcı değişiminin ardından neler olacağını beklerken hem yeni nesil Xbox'ı hem de yeni Halo oyununu gösteren ilk fragman aklımızı başımızdan almayı başarmıştı. Harika grafikler ve etkileyici yüz animasyonlarına ek olarak bir de işin içine önemli bir zaman atlaması giriyor gibi duruyor. Master Chief uykusundan bir kez daha uyandığında karşısında ne bulacak ve daha önemlisi Cortana onu nasıl karşılayacak çok ama çok merak ediyorum. ■ **ALİ**



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Asobo Studio | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
PLATFORM: PC, X-One | **TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ:** Kasım

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

İlk alfasını geride bırakan Flight Simulator için işler tıkırında gidiyor ve oyuna eklenen her yeni teknoloji de ağızları sulandırmaya yetiyor. Bunlardan en sonuncusu yeni bir ses yakalama teknolojisi ve gerçek uçakların, atmosferin ve yere yaklaştıkça kalabalıklaşan ses dünyasının kaydı için kullanılmış. Benim tahminim oyunun PC ve Xbox One'ın yanında yeni nesil XSX için de çıkacağı, hatta konsolun çıkış oyunlarından birisi olacağı yönünde. İkinci alfa sürümü de ufukta gözükmüşken dünyayı bütünüyle algılayabileceğimiz devasa bir deneyim olacak gibi görünüyor MFS. ■ **EREN E.**



Steam Kış İndirimleri: Aralık'ın 3. haftası

TÜR: Aksiyon / RYO | YAPIM: Counterplay Games | DAĞITIM: Gearbox Software | PLATFORM: PC, PS5 | RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ: Q4

GODFALL

Gearbox'ın yeni oyunu Godfall, PS5 için duyurulan ilk oyun oldu. Üçüncü şahıs kamerasından oynanacak, yakın dövüş odaklı bir aksiyon/RYO olacak. Tek kişi veya üç kişiye kadar co-op oynanabilecek oyun, grafikleri açısından çok da şüpheye yer bırakmıyor, yeni neslin gücünden yararlanacak gibi. Oynanış kısmında ne olacağıysa muamma. Oyun için "looter-slasher" gibi bir tanımlama yapılıyor. Zaten dağıtımcı Gearbox'ın bu 'loot' işlerini ne kadar sevdiğim malum. Fragmanda kendini gösteren o üç başlı dev canavar muhtemel bir boss savaşına işaret ediyor olsa gerek. Peki ya geri kalan kısımlar? Sorularımızın cevapları için yeni fragmanları bekleyeceğiz. ■ **ENGİN**

Playstation 5

Büyük mavinin dönüşü

Çanlar yeni bir on yıl için çalmaya henüz başlamışken taze konsol neslinin gövde gösterisi de ilk sinyallerini verdi ve "yeni-jenerasyon"a resmen geçmemize ramak kalmış durumda. Sony PS5 için ilginç bir yöntem izleyerek bilgileri parça parça, gösterişsiz ve kısa sunumlarla vermeyi seçti şimdiye kadar.

Teknik bilgilere geçmeden evvel söylemeliyim ki Sony'nin bu rahatlığı PS5'in elinin oldukça kuvvetli olmasından kaynaklanıyor yüksek ihtimalle. PS4'ten gelen güven rüzgârı hayranlar arasında taze ve halihazırda bu yıl çıkacak ve bizi meşgul edecek konsola özel oyunları da cepte hazır. Dolayısıyla esas patlama henüz olmadı ama 12 Şubat'taki etkinlikte konsolun şekli şemali (ben yine sade siyah bir tasarım olur diyorum) de dâhil olmak üzere pek çok bilgi bizimle paylaşılacaktır.

Peki elimizdeki veriler neler diyor ona bir bakalım; öncelikle cihaz 8K'ya kadar çözünürlük verebilecek ve her oyunda 60 fps sözüyle geliyor. Ray-Tracing teknolojisini de destekleyen bu gücü AMD'nin yeni nesil Navi grafik kartları sağlayacak. İşlemci de yine AMD'nin 8 çekirdekli 7nm Zen 2 mimarisini kullanacak. Bu mimari 16 yongalı ve 3.2 Ghz hızında çalışacak, yani çok daha gerçekçi ve detaylı simülasyonlar bizi bekliyor. Örneğin oyunlardaki yıllardır aynı kalan ragdoll fizik modellerinin yerine moleküler düzeydeki tepkimeleri hesaplayabilen yeni bir fizik motoru gelecek ve bu da çok daha yaşayan görünen (ve saçma sapan ölmeyen) karakterler demek. Konsolun ilk birkaç yılı biraz PS4 zamanlarını andıracak olsa da özellikle 3. yıldan sonra ağzımızı açık bırakacak oyunlar gelecektir diye tahmin ediyorum. Ses konusunda da büyük bir ileri adım söz konusu olacak şu an detayları belli olmayan, fakat Dolby Atmos kalitesini bekleyelim derim ben yeni konsoldan. Yeni kontrolcüler Rumble teknolojisini bırakıyor ve Haptic sisteme dönüyorlar, bu da bize daha evvelden hissetmediğimiz bir titreşim derinliği yaratacak gibi görünüyor uzaktan, denemek lazım anlamak için.

Genel olarak daha gerçekçi ve hislerimizi kuşatan bir ekosistem sunacak bize cihaz yani, şimdilik yeni VR setinden bir haber olmasa da konsolun ilerleyen dönemlerinde kablosuz ve çok gelişmiş bir VR setinin de geleceğini söyleyebilirim. Ve en en önemli konu da yükleme süreleri. Kısalacaklar, hatta o denli kısalacaklar ki dur bi' çayımı kahvemi alayım deme vaktini bile bulamadan oyunda bulacaksınız kendinizi, şu an modeli belli olmayan acayip bir SSD olacak aletin içinde.

Benim PS4 zamanında rahatsız olduğum konulardan birisi konsolun geri uyumluluğunun olmamasıydı. Yani PS3 ve 2 disklerim yalan olmuştu. PS5 için şimdilik söylenti konumunda olan Remaster Engine (bu işte usta olan Bluepoint Games'in marifeti deniyor) işte o eski oyunları oynamamızı, üstelik de çözünürlük ve kare oranlarını da düzelterek oynamamızı sağlayacak. Söylentiler doğruysa eski konsol nesillerinden kalma diskleriniz kıymete binecek demektir. PS4 zamanında kalkan bölge kilidinin de döneceğini düşünmüyorum kesinlikle. Aletin muazzam gücü (orijinal PS4'ün neredeyse 5 katı) internet yayıncılarının da işini kolaylaştıracaktır büyük ihtimalle ve o konuda da yenilikler göreceğimize kesin gözüyle bakıyorum.

E oyunlar canavar, alet canavar, sanki bunun fiyatı da canavar gibi olacaktır ha? Bizi nasıl bir batak bekliyor şu an söylemek güç olsa da cihazın 400 $ sınır fiyatını geçmeyeceğini düşünüyorum yoksa rekabet edemez XSX'le. Bunun Türk Lirası meali de 3500 TL civarı olacaktır yüksek ihtimalle. Yıl sonu gibi çıkacak olan PS5 oyunlara yeni bir gerçekçilik boyutu katacak gibi duruyor uzaktan, detaylar çıktıkça biz de kendisi hakkındaki yazılara devam ederiz zaten, takipte kalın. ■ **EREN E.**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: PC, PS5, XSX, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Q3/Q4

Watch Dogs Legion

OYNAMAK İSTEDİĞİM 5 KARAKTER

■ ENGİN

KİTAP KURDU & İNTERNET FENOMENİ

Çok okuyan mı çok gezen mi bilir tartışmalarının sonu gelmez ama bence her ekibe bir kitap kurdu şart. E zamanımız da artık internet fenomenlerinin zamanı, bunları bir potada erittik mi bu iş tamamdır. Şöyle on binlerce sayfayı hatmetmiş ama bununla yetinmeyip internetin altını üstüne getirmiş, sosyal medyada da takipçi rekorları kırmış bir karakterle Londra'nın kralı/kraliçesi oluveririz. Direniş saflarına yeni eleman kazandırmak gerektiğinde açarız hemen bir yayın "bu videoyu beğendiyseniz, DedSec'e abone olabilir, bize destek atabilirsiniz" özlü sözüyle milyonları olmasa da yeterli sayıda kişiyi peşimizden sürükleriz, olmaz mı?

TAMİRCİ

Direniş dedin mi elinin altında şöyle becerikli bir tamirci olacak, ben bunu bilir bunu söylerim. Sonuçta o kadar çatışmaya giriyoruz, türlü türlü araç kullanıyoruz, bu araçlar hasar alır, yıpranır. Bunların 10 bin bakımı olur, muayenesi olur, tamiratı-tadilatı olur, birilerinin ilgilenmesi lazım, öyle değil mi? Hiç olmadı 1.000 pounda aldığımız arabayı modifiye edip 3.000 pounda satarız; direnişe maddi olarak katkıda bulunuruz, fena mı :)

ÇÖPÇÜ

Elektronik atıklar milletin başına bela oluyor malum. Hem bunların icabına bakacak hem de drone'muş, tabletmiş, çöpten topladıklarıyla elektronik ihtiyacımızı ucuz yollu halledecek bir eleman da lazım tabii. Böylece ekibin masraflarını kısarız. Çöp deyip geçmeyin, bu işten zengin olan var yahu :) O kadar neon ışıkla kaplanmış sokak, cadde gördük tanıtımlarda, buradan bize çok ekmek çıkar bence. Düşmanlarımızın çöpe attığı eski bilgisayarlardan, flash belleklerden de ne veriler elde edilir kim bilir! Elektronik casusluğun bir ayağı da burada yatıyor. Yabana atmayalım derim.

DEDEKTİF VE YANCISI

Dedektifsiz olmaz. Sonuçta Sherlock'un memleketinde, Britanya'dayız. Şöyle ince eleyip sık dokuyacak, görülmeyen detayları görecek bir dedektifle, tereyağından kıl çeker gibi halledebiliriz görevleri. Hele bir de ikna kabiliyeti de yüksek olursa, tadından yenmez. Bir de ekürisi olur Watson gibi; boşuna demiyoruz "bir elin nesi var iki elin sesi var" diye. Yan görevlerde oyunun çehresini değiştirecek bir ekip kurma potansiyeli var burada, benden söylemesi. Co-op oynamak isteyenler için de bulunmaz nimet.

EMEKLİ AJAN NİNE

İlk fragmanla birlikte hepimizin aklında yer eden karakter o ninemiz oldu şüphesiz. Sonuçta kaç tane oyunda böyle bir karakter yönetme imkânımız olur ki? Dizleri kireçlenmiş, ağır aksak ilerleyen ninemizle düşmanlarımızı alt etmenin en ilginç yollarını keşfetmeye çalışacağız artık, ne yapalım :) Yeri gelip bastonumuzu kafalarına kafalarına indirir, yeri gelir "evladım çok susadım, şuradan bir bardak su verir misin" diyerek dikkatlerini dağıtır, bilgisayarlarını hack'leriz. Eski bir ajan olduğu için kürkünün altından susturuculu silahını çıkartıp düşmanları teker teker avlaması da cabası. Sizce de bu karakteri yönetmesi keyifli olmaz mı?



Bir bakmışsın bu yıl çıkmışlar!

Assassin's Creed: Kingdom / Ragnarok / Viking Kanı

Artık sağır sultan bile duydu: Viking temalı yeni bir Assassin's Creed oyunu geliyor. RYO öğelerinin daha da arttığı, yine kadın ya da erkek karakter olarak oynayabileceğimiz ve Ragnarr Loðbrók (Lothbrok olarak biliyor olmanız daha olası) döneminde geçeceği ve Kuzey Avrupa'nın büyük bir kısmını içereceğine dair söylentiler dönüp duruyor. Yine etrafta dönüp duran fısıltılara göre Playstation'ın Şubat ayında olması beklenen etkinliğinde duyurulup sene sonuna doğru da çıkışını gerçekleştirecekmiş. Ne kadarı doğru henüz elimizde somut kanıt olmasa da sene sonunun klasik Assassin's Creed çıkış tarihi olduğu ve Ubisoft'un geçen seneyi pas geçtiği düşünülürse öyle ya da böyle bu senenin sonlarında çeşitli Avrupa şehirlerini yağmalıyor olacağımıza kesin gözüyle bakabiliriz. ■ **CAN**

Horizon: Zero Dawn 2

Horizon ufuklarında kazan bir süredir kaynıyordu zaten. Ağızdan kaçırmalar, iş ilanları ve doğru çıkması kuvvetle muhtemel PC versiyonu söylentisi uzun zamandır sessiz olan Guerilla Games'in bir şeyler peşinde olduğunu belli etmişti. Benim tahminim oyunun Şubat-Mart gibi duyurulup PS5'in çıkış oyunlarından birisi olacağı yönünde. Yenilenmiş bir Decima motoru, daha geniş ve olasılıkları zengin bir açık dünya ve ana karakter olarak yine Aloy'u görmek standart beklentiler arasında. Sürpriz olaraksa Death Stranding tarzı bir pasif çoklu oyuncu deneyiminin de oyuna ekleneceğini düşünüyorum ama klan savaşları gibi bir moda da hayır demem doğrusu. ■ **EREN E.**

Diablo Immortal

Çinli NetEase ve Blizzard'ın ortak yaptığı Diablo Immortal'ı aslında çok daha erken bekliyorduk. Geçen sene NetEase'in "biz oyunu bitirip Blizzard'a teslim ettik" demesinin ardından Blizzard oyunla ilgili sessizliğe gömülmüştü ki... BlizzCon'da Diablo IV'ün spotunu çalmamak adına kapalı kapılar ardında, sessiz bir sunum yapmakla yetindiler. Ha, bir de "söylentileri biz de gördük ama oyun daha bitmedi, tam gaz geliştiriyoruz" diye açıklama yaptılar. Artık Immortal'a karşı olan negatif dalganın etkisi daha da geçsin diye mi bekliyorlar yoksa gerçekten NetEase'in yaptıklarının üzerine Blizzard cilası mı çekiyorlar bilinmez ama bu sene içerisinde çıkar da oynarız diye tahmin ediyoruz. ■ **CAN**

Starfield

Starfield diye bir oyun vardı, hatırladınız mı? Bethesda'nın neredeyse 25 yıl aradan sonra yarattığı ilk orijinal oyun olacaktı kendisi. E3 2018'de 1 dakika süren ama hiçbir şey göstermeyen bir videoyla karşımıza çıkmıştı hani. Todd Howard'ın söylediği şeyler dışında oyun hakkında zerre bilgimiz olmayışı bizleri fena halde kıllandırdığından "bu yıl çıkar" demek çok zor ama belli de olmaz hani. Kim bilir, belki Fallout 4'te yaptıkları gibi gösterip birkaç ay sonra da çıkarıverirler. ■ **ESER**

God of War 2

Bütün işaretler aksini gösterse de, oyunun daha pre-production'da olduğu söylense de şahsen God of War 2'nin bu yıl çıkma ihtimalinin sıfır olduğunu düşünmüyorum. Evet çok düşük ihtimal ama sıfır değil. Oyun motoru çok değişmez zaten, dövüş sistemi de 1-2 ekleme dışında çok değişmez, gidilesi dünyalar da, hikâyenin gideceği yön de az buçuk belli gibiydi ki o dünyaların 1-2 tanesine bir uğrayıp çıkmıştık bile. Bana hep bu yeni God of War, üçleme olarak geliştirilmiş de sonradan 3'e bölünmüş gibi hissettirmişti hatta. Eh PS5'i de çıkar çıkmaz deli gibi sattıracak bir oyun varsa o da God of War'dur zaten malum. Belki 2 yıldır boş durmuyorlardır da bir sürpriz yapıverirler ha? ■ **ÖMER**

Grand Theft Auto VI

GTA VI için "Belki bu yıl çıkar?" demek esasen gariban avuntusu. Bunu siz de biliyorsunuz, biz de biliyoruz. Nihayetinde genelde Rockstar'ın bir oyuna ilk duyurduğu çıkış tarihi ile o oyunu çıkardığı tarih arasında 1 sene falan oluyor. Öte yandan insanın sevildiğini bildiği halde bunun kelimelere döküldüğünü duymak istemesi gibi, artık Rockstar'ın yapıldığını bildiğimiz yeni GTA'yı çıtlatması lazım bize. Hazır GTA V'in üzerinden 6 sene geçmişken zamanı geldi. San Andreas'ta devam etsek, San Fierro'ya düşse yolumuz... ■ **ONUR**

2020 Stratejileri

Takvimde strateji oyunu göremeyince telaşlandıysanız merak etmeyin, 2020'de strateji oyunları da gümbür gümbür geliyor. Ancak 1–2'si hariç hiçbirinin kesin çıkış tarihleri açıklanmış değil, sadece 2020'de çıkacaklarını biliyoruz. Bu yüzden aylara dağıtmaktansa strateji oyunlarını tek bir bölümde toplayalım dedik. ■ MUTLU

YAPIM / DAĞITIM: Blizzard | **PLATFORM:** PC
RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ: 28 Ocak

Warcraft III: Reforged

Yazmama, anlatmama gerek var mı bilmiyorum. Pek çok oyuncunun kalbinde özel bir yeri olan, kendisi için yapılan modlarla eSpor dünyasının öncülerinden MOBA türünün ortaya çıkışına vesile olan, RTS türünün en önemli klasiklerinden Warcraft III; Narsil'in parçalarıyla yaratılan Anduril misali "yeniden dövülmüş" şekilde 28 Ocak'ta bizlerle buluşacak (buluştu?).



YAPIM: Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega
PLATFORM: PC | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

Total War Saga: Troy

Total War serisi son 5 yılda klasik sistemini cesurca yeniliklerle revize ederek takipçilerinin gönlünü tekrar kazanmayı başardı. 2020'deyse strateji türünde yeterince yer verilmeyen Bronz Çağı'na gidecek ve Antik Dünya'nın en önemli mücadelesi olan Truva Savaşı'nı deneyimleyeceğiz. Akhilleus, Hector ve daha birçok efsanevi karakteri barındıracak olan oyunda geliştirilmiş bir ekonomi, Homer'in destanından fırlamış bir hikâye ve yepyeni bir dini sistem oyunculara sunulacak; merakla bekliyor, yolunu gözlüyoruz.



YAPIM / DAĞITIM: Paradox Interactive
PLATFORM: PC | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

Crusader Kings III

Başka hangi oyunda üvey kızınızdan doğan torununuz size kinlenip intikam ateşiyle soyunuzu kurutabilir, ya da 3 farklı prensliği hazır şekilde ellerine bıraktığınız çocuklarınız gözlerinizin önünde veliahtsız kalmanıza yol açacak bir iç savaşa girişebilir? Paradox'un ana serilerinden olan Crusader Kings'in 3. oyunu; geliştirilmiş bir genetik sistemi, yepyeni kullanıcı dostu bir arayüz ve sayısız ufak yenilikle 2020'de yüzlerce saatimizi çalmaya geliyor.



YAPIM: Romero Games | **DAĞITIM:** Paradox Interactive
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** Q2

Empire of Sin

Tam da The Irishman'le birlikte Godfather günlerine dönmüşken Paradox'un yayıncılığını yaptığı, arkasında John Romero olan bir mafya oyununun yaklaşması sizi de heyecanlandırmıyor mu? Empire of Sin bize 1920'lerin Chicago'sunda bir suç imparatorluğu kurma şansı verecek. Tepeye ulaşmak için yapmanız gereken çok şey var; doğru zamanda doğru ittifaklar kurmalı, polislere yeterince rüşvet verdiğinizden emin olmalı ve etrafınızdaki kimseye tamamen güvenmemeyi öğrenmelisiniz.



YAPIM: Blue Byte | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

The Settlers

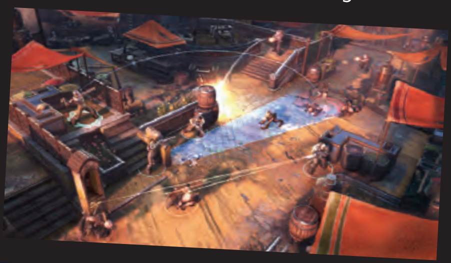
Ubisoft'un köklü strateji serisi The Settlers'dan 8. oyun mu gelecek diye beklerken seri başa dönmeyi seçti ve yeni oyun 2020'de The Settlers adıyla bizimle buluşacak. Serinin şirin çizgi film grafikleri ve alışılmış oynanışı korunsa da bunların çağa uygun şekilde geliştirildiğini, üstüne de birçok yeni mekaniğin eklendiğini biliyoruz. Anno 1800'le gayet iyi bir iş çıkaran Ubisoft'un efsane seriye hak ettiği şekilde bir geri dönüş sağlayacağına inanıyorum.



YAPIM: Splash Damage, The Coalition **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Nisan

Gears Tactics

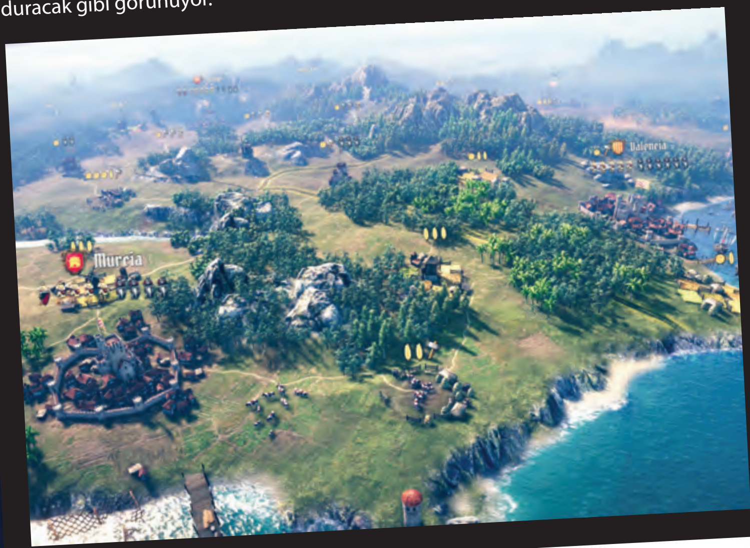
Şaşırtıcı bir şekilde Gears of War serisi de bu sene strateji türüne giriş yapmaya karar verdi ve ilk oyundan yaklaşık 12 yıl öncesini anlatacak olan Gears Tactics 28 Nisan'da çıkış yapacak. XCOM benzeri bir oynanışa sahip olan oyunda en iyi askerlerimizden bir ekip kuracak ve gezegeni kurtarma yolunda 40 saatten fazla süreceği söylenen bir hikâyeyi deneyimleyeceğiz.



YAPIM: Black Sea Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic **PLATFORM:** PC | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

Knights of Honor II: Sovereign

2004'te çıkan ve o zaman için oldukça yenilikçi bir oyun olan Knights of Honor da ne mutlu bize ki 2020'de 2. oyununa kavuşacak. Grand Strategy kavramını GZS'yle birleştiren Knights of Honor 2 hakkında henüz pek bilgimiz olmasa da oyun Crusader Kings, Europa Universalis ve Total War serileri arasında bir yerde duracak gibi görünüyor.



YAPIM: Amplitude Studios | **DAĞITIM:** Sega **PLATFORM:** PC | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

Humankind

Geçen sene Gamescom'daki sürpriz duyurulardan birisi şüphesiz Endless serisiyle strateji severlerin gönlüne girmiş olan Amplitude Studios'un yeni oyunu Humankind'dı. Tur tabanlı oynanacak bu yeni oyunda farklı kültürleri harmanlayıp yepyeni bir medeniyet kurarak insanlığın başlangıcından modern çağlara doğru yelken açacak, tarihi kendi seçimlerimizle yeniden yazacağız.



YAPIM: Mimimi Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

Desperados 3

2016'da çıkan Shadow Tactics bize gerçek zamanlı taktik stratejilerini ne kadar özlediğimizi hatırlatmış, Commandos ruhunu oyun dünyasına geri getirmişti. Yapımcı Mimimi Games bu sefer de Desperados 3'le bizi dünyanın öbür ucundaki vahşi batıya götürmeye hazırlanıyor. 1870'lerin Amerika'sında tamamen farklı oynanışlara sahip 5 farklı karakterle çeşit çeşit maceraya atılacak, istediğimiz oynanış stilinde hareket ederek görevleri tamamlayacağız.



Araftakiler

Resmî çıkış tarihleri 2020 olarak gözükmesine rağmen bu yıl çıkacaklarına pek inanmadığımız oyunlar da var. ■ GÜLHİS



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Hardsuit Labs | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

VAMPIRE: THE MASQUERADE *BLOODLINES 2*

Vampire: The Masquerade - Bloodlines 16 Kasım 2004'te, Half-Life 2'yle aynı günde çıkmıştı. Üstüne üstlük Bloodlines bug'larla dolu, sorunlu bir oyundu. Yapımcılar oyunun piyasaya çok erken sürüldüğünü kabul edeceklerdi.

Seneler sonra biz Vampire: The Masquerade'i yapılmış en iyi RYO'lardan biri olarak atfediyoruz. Hikâyesine, karakterlerine ve karanlık dünyasına tutulduğumuz oyunun ikincisinin çıkacağı haberi de hepimizi heyecanlandırmıştı.

Fakat gelin görün ki 2019 E3'te gösterilen demosu bizi biraz hayal kırıklığına uğrattı. Oyun çok da hazır gibi durmuyordu. Özellikle de oyun içi savaş dövüş kısımları göze batacak kadar kabaydı.

2020 başlarında sessiz sedasız Mart 2020 olan çıkış tarihi sitelerden kaldırıldı, oyun belirsiz bir tarihe ertelendi. Ki eğer ertelenmeseydi, bu sefer de tuhaf bir şekilde Half-Life: Alyx'le çok yakın tarihlere düşecekti Bloodlines 2.

Biraz yapımcıların sessizliği, biraz Half-Life laneti, biraz da bütçe sıkıntıları göz önünde bulundurulunca; ben sanmıyorum ki Bloodlines 2'yi bu sene oyun kütüphanemizde görebilelim.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Double Fine | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

PSYCHONAUTS 2

Bakın bu oyun 2018'de çıkacaktı. Gözünüzü seveyim nerede bu oyun?

Gerçi Psychonauts 2 açıklandığından beri dağıtımcı Starbreeze ve geliştirici Double Fine'ın başına gelmeyen kalmadı. Paraları bitti. Fig adlı bir siteden kitle fonlaması aldılar (hani Kickstarter gibi). Sonra yine paraları bitti. Starbreeze iflas ettiğini açıkladı. Double Fine ve Psychonauts'un yayın haklarını Microsoft satın aldı.

Kitle fonlamasına katılan bazı insanlar "Ulan insafsızlar, 4 senedir hâlâ oyun yapacaksınız?" gibi çemkirmelerde bulunurken kimileri de "Canınız sağ olsun, siz yeter ki güzel bir oyun yapın" gibi tatlı şeker yorumlar yaptılar.

Ben biraz daha ilk gruptan tarafa kayıyorum.

Çünkü Double Fine sağ olsun ne doğru düzgün bir açıklama yapıyor, ne kesin bir tarih veriyor, ne de kesin bir yol haritası açıklıyor. "Sizlere daha güzel, mekanikleri düzgün, keyifli bir oyun yapmaya çalışıyoruz" bir açıklama değildir kardeşim!! Yapımın ne aşamasındasınız?! Aloo???



TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Team Meat | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **RESMÎ ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

SUPER MEAT BOY FOREVER

Süper Et Çocuk Sonsuza Dek de gerçek hayatın ket vurduğu oyunlardan birisi. Tommy Refenes ve Edmund McMillen bu oyunda da birlikte çalışma kararı alıyorlar taa 2011'de. Fakat çalışmalar 2014'e kadar başlamıyor.

Sonrasında bazı kişisel gelişmeler ve Edmund McMillen'in Binding of Isaac üstünde çalışmaya başlaması sonucunda Super Meat Boy Forever'ın geliştirme süreci aksıyor. Duraksıyor. En sonunda 2016'da Refenes ve McMillen kendi yollarına gitmeye karar verene kadar.

O noktadan sonra Refenes, Meat Boy'u sırtına alıyor ve diyor ki "sıkı tutun Et Çocuk, Everest'e tırmanıyoruz." Yani tam olarak öyle demiyor elbette ki fakat ilk planlanandan çok daha büyük bir oyun çıkarmayı kafasına koyuyor.

7000'den fazla bölüm ve toplamda bir saat civarı sinematik içermesi planlanan Super Meat Boy Forever da hakkıyla fazlasıyla vakit almakta. Refenes çıkış tarihini 2019 Nisan olarak açıkladığı anda yanlış bir şey yaptığının farkına vardığını söylüyor.

Aynı röportajda ekibini sıkboğaz etmek gibi bir planı da olmadığını söyleyen Refenes, biraz "ne zaman hazır olursa o zaman çıkar" gibisinden bir tavır takınmış. Çok da kızamıyorum kendisine fakat bir yandan da Super Meat Boy Forever'a bu sene kavuşamayabilirmişiz gibime geliyor.





Buharlaşanlar

Sizin de süreli olarak Epic'e özel çıkan oyunlardan dokunmayıp Steam'e çıkmasını beklediklerimiz var mı? Hah bu yandaki liste 2020'de Steam'e de gelecekler işte:



• Ancestors: The Humankind Odyssey • Bee Simulator • Borderlands 3 • Cardpocalypse • Close to the Sun • Genesis Alpha One • Griftlands • Manifold Garden Metro Exodus • Observation Operencia: The Stolen Sun • Paranoia: Happiness is Mandatory Phoenix Point • Rune II Shenmue III • The Outer Worlds The Sinking City • The Sojourn Untitled Goose Game • What the Golf? • WRC 8 • Yaga


Oyungezer
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
YILLIK ABONELİKTE
DİJİTAL
DERGİNİZ
BEDAVA!
KAPAK İNCELEME
RED DEAD REDEMPTION II
ŞİDDET-KEFARET DÖNGÜSÜNÜN UNUTULMAZ BİR BAŞKA SAFHASI...
YAZAN ONUR KATA
AT MESELESİ
ALT
HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT
Daha fazla bilgi için:

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
A Night at the Races	7	-
Arise: A Simple Story	8+	79
Asterix & Obelix XXL 3: The Crystal Menhir	6	60
Darksiders: Genesis	7+	77
Detroit: Become Human	6	79
DjMax Respect V (EE)	-	-
Euro Truck Simulator 2: Road to the Black Sea	7+	-
Halo: The Master Chief Collection	6+	-
Hearthstone: Descent of Dragons (Upd)	-	-
Interrogation: You Will Be Deceived	6	65
MechWarrior 5: Mercenaries	5	73
Phoenix Point	7	74
Planet Zoo: Arctic Park	7	76
Ravenfield (EE)	-	-
Sairento VR	7	78
Shenmue III	8	67
Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm	8	-
Still There	8+	76
Transport Fever 2	7	76

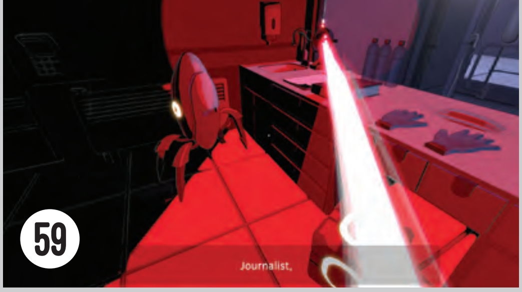
*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.


56

İNCELEMELERDE BU AY


62







OGZ TAKIMI



M. İHSAN TATARİ

Her yılbaşında "umarım bu sene geçen seferkinden daha iyi geçer" deyip duruyoruz ama her yeni yıla kötü haberlerle başlıyoruz. 2020 de daha ilk ayından itibaren depremler, salgın hastalıklar ve ölümlerle okkalı bir sağ kroşe attı hepimize ayın son darbesi de Kobe Bryant oldu. Dolu dolu bir hayat yaşamış olması tek tesellimiz. Bazı şeyleri ertelemeyi bırakıp aslında sandığımız kadar vaktimiz olmayabileceğini düşünmekse bize düşen ders...

SAYILARLA

1
Dün gece hastaneden eve döndüğüm saat

14
Steam'in kış indirimlerinde ocağıma diktiği incir ağacı sayısı

23
Geçen sene (çeviri işleri haricinde) okuduğum kitapların sayısı

ÜÇ ÖNERİ

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM: Zamanında Wonder Boy III: The Dragon's Trap'i Sega konsolunuzda oynama fırsatı bulanlardansanız ne yapın edin, bu ruhani devam oyununu da mutlaka oynayın.

APE OUT: Kafesinden kaçan bir goril olarak gizli laboratuvar, gökdelen, gemi gibi ortamlarda önümüze geleni duvara çalıp muz cumhuriyetimize dönmeye çalışıyoruz. Göründüğünden çok daha eğlenceli.

YOUROPA: Gizli cevher avcılarının mutlaka göz atması gereken, duvarlarda ve tavanda yürüyebildiğimiz, hem eğlenceli hem de bağımlılık yapıcı, basit bir platform-bulmaca oyunu.



SABRİ ERKAN SABANCI

Artık hem verdiğim paranın hakkını vermek için, hem de birazcık takıntılı olduğumdan iyice Başarım Avcısı oldum son birkaç ayda. Xbox'ta çok kısa dönemde çok fazla Gamerscore kasmam bir yana; hem o hem de Platin kupa uğruna GTA San Andreas'ı çok kısa bir süre içerisinde iki defa bitirdim. Radyolardaki tüm şarkıları daha önce ezbere bilmiyorsam bile artık biliyorum. Game Pass üzerinden çok hoş bağımsız oyunlar keşfettim yine bu olay sayesinde. Şimdi de Control var 1000G'leneceklerde, şans dileyin.

SAYILARLA

537
61 günlük başarım avımdaki toplam kazandığım başarım sayısı

60
GTA San Andreas'ta sırf bir başarım için toplam ihraç ettiğim araç sayısı.

11
1 günde Xbox üzerinden tüm başarımlarını aldığım oyun sayısı

ÜÇ ÖNERİ

THE GARDENS BETWEEN: Hani demiştim ya "Game Pass'ten bağımsız oyunlar keşfettim" diye, bu onlardan en sevdiğim olabilir. Kısa ve yine her bağımsız oyun gibi anlattığı hikâyeden vuran bir oyun.

XCOM: ENEMY UNKNOWN: Çok fazla strateji oyunu oynayan bir insan değilim ama bu sefer XCOM önereyim dedim, kendim de tekrar başladığımdan dolayı yakın dönemde. Enemy Within'le beraber alınız.

YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR: Bu oyunu o kadar fazla öneriyorum ki artık insanlar Playtonic'den para aldığımı düşünecek. En eğlenceli, yaratıcı, güzel görünen platform oyunlarından.


Oyunda neredeyse her yemek var ama Vegeta-Goku kebabı bunlardan biri değil.



DRAGON BALL Z: KAKAROT

Takdire Saiyan

ALİ SEZGİN

Dragon Ball animesi bir süre ülkemizde gösterilse de, serinin aslında çizgifilm kuşağında yayınlanamayacak derecede cinsel tema içerdiğine kısa sürede uyanılmış ve DB maceramız paldır küldür bitmişti. Bu kesinlikle Dragon Ball'u takip etmemek için bir mazeret değil. Birazcık İngilizce ve internetle Dragon Ball evrenini yakalamanız mümkün. Sonrasındaysa gelsin efsane dövüşler ve muhteşem gerilimler... *DBZ* hayranlarının olası bir *Dragon Ball* rol yapma oyununu istememe ihtimalleri yok. Onlarca karakter, ilginç şehirler ve dünya dâhilinde anlatılacak o kadar öykü var ki. Daha önemlisi Dragon Ball'un mangası da shonen denilen hikâye örgüsü mantığında bu tarza çok uygun. Kötü adam ortaya çıkar, iyiler ona kaybeder ve güçlenerek geri gelir. *Dragon Ball*'un bu klişeyi ne kadar çok kullandığını inanın saymam mümkün değil. Buna rağmen Goku ve Vegata'nın maceralarından bir kez olsun sıkıldığımı hiç hatırlamıyorum. Durum böyleyken aynı hikâyeleri oynamak nasıl sıkabilir ki?

Enerji olan "Ki" ayrı yazılır

Dragon Ball Z: Kakarot orijinal Goku hikâye örgüsünde Saiyan'ların dünyaya gelişiyle başlıyor ve Super Buu'nun ortaya çıkışına kadar sürüyor. Yani Frieza dövüşünden Namek'e, Androidler ve Cell'e kadar oldukça geniş bir hikâye örgüsü var. Oyunun adında Kakarot olsa da orijinal dövüşlerin bazılarında Goku'nun olmayışından tahmin edebileceğiniz üzere farklı karakterle oynanan bir oyun bu elimizdeki.

Ortada gerçekten büyük bir açık dünya var. Dünya boyut olarak aslına yaklaşamasa da Dragon Ball evreninden hatırlayacağınız bütün önemli mekânlar neredeyse var. Elbette nasıl Goku manganın başında Cell'i veya Buu'yu dövebilecek güçte değilse, oyunda da hemen her yere gitmek mümkün olmuyor. Karakterlerin güçlenmesi gerekiyor ve bunu da yapmanın en kolay yolu çalışıp, dövüşmek. Yani kâğıt üzerinde her yere gidebilecek olsanız da her noktada hayatta kalabileceğinizin garantisi yok.

Elbette Dragon Ball'dan bahsedildiğinde akla kaçınılmaz olarak o muhteşem dövüşler, seri yumruklaşmalar ve ki patlamaları geliyor. Eğer bir başka DBZ serisi *Xenoverse*'ü oynadıysanız, genel dövüşlerin çoğu aşağı yukarı bu yönde

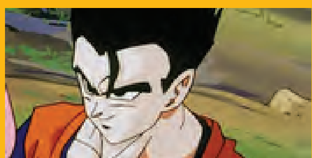
Kim Kimdir?



GOKU (KAKAROT)
Dragon Ball serisinin ana kahramanı Goku için kötü aile Superman'i demek doğru olur. Savaşçı Saiyan ırkının üyesi olan Goku, bebek haliyle dünyayı ele geçirmek üzere dünyaya gönderiliyor. Yolda kafasını vuran Goku hiçbir şey hatırlamıyor ve dünyada bir insan olarak yetişmeye başlıyor. Başka Saiyanlar gelip ona kim olduğunu hatırlatana kadar dünya üzerinde Roshi başta olmak üzere önemli ustalardan dövüş sanatlarını öğrenerek güçleniyor.



VEGETA
Asil bir aile tarafından yetiştirilen Vegata için pek çok yönden Goku'nun tersi diyebiliriz. Prens Vegeta, Goku'nun en büyük rakibi olmasının yanı sıra, manganın çoğu kısmında sert mizaçlı ve zayıflara merhamet etmeyen bir karakter olarak resmedildi. Gerçi aşkı bulmak onu biraz değiştirse de, Vegeta'nın saygı duyduğu tek şey hâlâ gerçek güç.



GOHAN
Dragon Ball yazarı Toriyama, Goku'nun oğlu Gohan'ı serinin bir sonraki asıl kahramanı olarak mangaya dâhil etse de kendisi hiçbir zaman Goku'nun yerini alamadı. İnsan-Saiyan melezi olarak iki ırkın en iyi yanlarını alan Gohan, geçmişte çocuk olarak babasının bile yenemediği düşmanların rahatlıkla üstesinden gelebiliyordu. Goku'nun geri gelmesinin ve Gohan'ın dövüş sanatlarına ilgisizliğinin güç sıralamasında onu gerilere itmesine rağmen Gohan hâlâ evrendeki en güçlü karakterlerden biri olarak dikkat çekiyor.



FRIEZA
Evrenin hükümdarı Frieza, Vegata'nın haricinde Goku'nun en büyük rakibi ve düşmanı olarak dikkat çekiyor. Saiyan gezegeninin yıkımında doğrudan sorumluluğu bulunan Frieza kelimenin tam anlamıyla kötü bir karakter. Buna rağmen sayısız defa yollarının kesiştiği Goku'yu pek çok kez affetmişliği var.





ilerliyor. Sadece birden fazla düşmanla karşılaşılan durumlarda farklı bir hedefleme sistemi entegre edilmiş, hepsi bu. Bu durumdan rahatsız olduğumu söylemem güç, zira karakterlerin birbiri etrafında uçtuğu, kamehameha'ların ve final blast'ların gırla olduğu dövüşlerde en önemli etmen rahat hareket etmek. Dövüşlerin çoğu genel olarak uzaktan menzille zayıflatılan düşmana sonrasında yakın mesafeden tekme tokat girişip sonra da onu bir dağa taşa fırlatmak üzerine. Bu noktada inanın hiç sorun yok çünkü manganın kendisinde de aynen bu oluyor.

Açık dünya konsepti içinse aynı şeyleri söylemem mümkün değil. Oyundaki önemli bölgelerin içinde gezmek, Orange Şehri'ne veya Majin Buu'nun evine uğramak her saniyesinde anime ve mangadaki anılarımı bir kez daha canlandırdı. Ancak açık dünya, bir dünyadan çok bir tür hub gibi. Bundan 6-7 sene önce olsa *Kakarot*'un sunduğu dünyayı bayağı bayağı överdim. Ancak *Assasin's Creed* ve *Red Dead Redemption* gibi oyunlar bu konudaki algımı çok değiştirdi. *Kakarot*'un dünyasının oldukça canlı ve yaşam dolu olduğu bölgeler olsa da oynarken ister istemez görevlerden oluşan bir kümenin içinde bir noktadan diğerine gittiğiniz hissini atlatamıyorsunuz. Açık dünyada nadiren rastgele olaylar oluyor ve bunlar da çoğu zaman daha önce onlarca kez oynanan mini oyunlardan biri olup çıkıveriyor. Bu yan oyunlar için *GTA 4*'teki kuzen Roman'la yapılan aktiviteleri örnek verebilirim. Bowling ilk seferinde eğlenceliyken bunu onlarca kez yapmak kabak tadı veriyordu. *Dragon Ball*'da araba sürmek, balık tutmak veya yemek pişirmek gibi yan aktiviteler olsa da bunlar çeşitlilikten uzaklar ve asla tam anlamıyla tatmin etmiyorlar.

Bu tarz görevlerin bir diğer sorunu da gerçek anlamda bir ödülleri olmayışı. Elbette Goku ve Vegata güçlenmek istiyorlar ancak bir rol yapma oyununda bundan daha fazlası olması gerektiğini düşünüyorum. Oyunda düşen en değerli eşya, dövüşlerde yancı olarak hızlıca dövüşe girip çıkan karakterle ait kuponlar ve eklentiler. Eğer doğru yancıları alırsanız çeşitli bonuslar almak mümkün. Atıyorum Gohan ve Gotenks'i alırsanız aile bonusu olarak fazladan ki hasarı verme şansınız oluyor.

Sebzelerini ye Vegeta!

Dragon Ball Z: Kakarot'un bana göre en büyük sorunu oyunda muazzam bir kalite dengesizliği olması. Örneğin mini oyunlar veya Red Ribbon robotlarıyla yapılan anlamsız kavgalar ne kadar sıkıcıysa ana hikâyeye bağlı asıl dövüşler de bir o kadar eğlenceli. Goku ve Vegata'nın ilk karşılaşmasını ele alalım. Mangada Goku'nun dünyadaki en güçlü varlık olmasını o kadar kabul ediyor ki insan, Vegata gibi Goku'yu zorlayabilecek bir canlının varlığını, Vegeta'nın Picolo ve Krilin gibi güçlü Z savaşçılarını dümdüz etmesini başlarda idrak etmekte zorlanıyor insan. Burada birebir olarak aynı sahneler var ve daha önemlisi hepsi 3D olarak yeniden harika bir şekilde çekilmişler. Tam anılarınız canlanmışken, hop bir anda Vegata goril formuna geçiyor ve Goku olarak onunla dövüşmeniz gerekiyor. Bir oyuncu ve Dragon Ball sever olarak daha fazlasını hayal edemezdim inanın.

Ana hikâyeden kopulduğundaysa aktivitelerin kendini tekrar ettiğini, yan görevlerin ilginç içerik ve geyik diyaloglar yerine sadece oyunun ömrünü uzatmak için kurulan seviye bariyerlerini aşmak üzere kurulduğunu görüyorsunuz. *Dragon Ball Z: Kakarot* bir açık dünya oyunu olmasaydı harika resmedilen gezilebilir ünlü mekânlar haricinde hiçbir şey kaybetmezdi inanın.

Serininin bir hayranı olarak *Kakarot*'un herkese tavsiye edebileceğim nihai Dragon Ball oyunu olmasını çok isterdim ancak durum böyle değil. Eğer Dragon Ball hikâyesini biliyorsanız veya anılarınızın içinde biraz olsun Dragon Ball varsa *Kakarot*'u kaçırmak istemeyeceksiniz. Yoksa bu oyun, seriyi öğrenmek isteyen oyuncuları bunaltacak kadar sıkıcı içerik taşıyor.

Tek kuşuru açık dünya konseptini oturtamamış olması ama bizi DBZ'den bunlarla soğutamazsınız.



Önemli dövüşler neredeyse birebir olarak oyuna yansıtılmış.

+

- Harika mekânlar
- Efsane dövüşler birebir yansıtılmış
- Orijinal seslendirmeler ve ses efektleri
- Dağları taşları delen darbeler

–

- Yan görevler çok sıkıcı
- Açık dünya iyi kullanılmamış

7



Son Karar

Ana hikâyeyi bitirip kaçmak için ideal oyun.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Cyberconnect 2 | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 300 TL (Steam, PSN)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** dragonball.fandom.com

COMMANDOS 2 - HD REMASTER

İlk iki oyunu ben de destekledim...

ENGİN VURAL

Elimizi sallasak gerçek zamanlı stratejiye çarptığımız, o çarptıklarımızın da yüzde 90'ının klasik kategorisine girdiği bereketli bir dönem vardı. İşte o dönemde, 2. Dünya Savaşı yıllarında bir grup komandoyu yönettiğimiz bir oyun çıkageldi. Güzel bir sürpriz olmuştu. Diğerlerinden ayrılıyor, farklı bir deneyim sunuyordu. Onlarca, yüzlerce kişilik ordular kurabileceğimiz, öyle askerlerimiz savaş alanında düştükçe otomatik bir şekilde yenisini üretebileceğimiz (!) bir sistem sunmuyordu. Topu topu 4-5 komandomuz vardı, onlardan birisi öldüğünde de görevi kaybediveriyorduk. Bu yüzden adımlarımızı dikkatlice atmak, her şeyi ince ince planlamak icap ediyordu. Görevler de epey zorluydu hani; bildiğin Nazi ordusunun ortasına dalıveriyorduk! Barajları patlat, esirleri kurtar, üst düzey bir Nazi subayını indir derken saatler su gibi akıp geçiyordu. Güzel günlerdi.

Keşke öyle kalsaydı!

Peki ne diye bu kadar uzattım girişi, ne diye eski günleri yad edip duruyorum? Çünkü söylenecek yeni bir söz bulamıyorum sevgili Oyungezerler. Aynı oyunu şöyle hafifçe bir makyajlayıp önümüze koymuşlar, yeni bir oyun gibi satmaktan da hiç çekinmemişler. Evet, öyle büyük bir değişiklik beklemiyorduk belki ama en azından şu sinematikleri kare olarak bırakmasaydınız yahu. Hiç mi imkânınız yoktu, hiç mi uygun video bulamadınız da olduğu gibi koydunuz diye sormazlar mı adama? Sormuyorlarmış demek ki. Yoksa bu gevşekliği nasıl açıklarız?



"Abi emin misin o bir lirayı buraya düşürdüğüne?"

Gelelim sözüm ona HD olan grafiklere. "Hay definişın" bunun neresinde, pek anlayamadım açıkçası. Gerçi hakkını yemeyeyim, envanter ekranınızda bir yenilenme kendini gösteriyor (ama birazcık, o da kendinizi zorlarsanız), bizi de hafiften heveslendiriyor. Bir de ekranın üst kısmında bir saat var, görevde ne kadar süre geçirdiğimizi gösteriyor. İmleç de değişmiş, iyi mi kötü mü olmuş, takdir sizlerin. Bunları yenilikler arasına yazabiliriz, lakin ötesi yok. Yollar, yeşillikler, ağaçlar, binalar bana ziyadesiyle 20 yıl öncesini hatırlattı (bundan şikâyet edeceğim hiç aklıma gelmezdi!). Hele bir de ara sıra grafik takılmaları var ki, herhalde orijinal oyunun hissiyatını muhafaza edelim diye korumaya karar vermişler. Bütün bunları bir kenara koyduğumuzda (ki bu sizler için ne kadar kolay olur bilemiyorum), derinlerde bir yerlerde yine o eski *Commandos* uyuyor.

Komandoyu uykusundan uyandırmak

Oyunun ince ince işlenmiş görevleri, birbirlerinden muazzam farklılaşan karakterleri, hem nefret ettiğimiz hem sevdiğimiz zorluğu, dilimize pelesenk olan cümleleri, aklımıza kazınan seslendirmeleri aynı ile vaki. Bunların ötesinde artı hanesine neler yazılır bilemiyorum.

Sözü daha fazla uzatmayayım. Açıkçası eski dostla buluşmamızın böyle olacağını düşünmemiştim. Zaman zaman keyif aldığım yerleri de oldu tabii ama eksiler daha ağır bastı. Eğer nostalji duygularınız kabarmış, eski günleri yad edesiniz tutmuşsa, gidin orijinal oyunu oynayın derim. Bu haliyle satın almanızı gerektirecek bir sebep göremiyorum ne yazık ki.

Shadow Tactics türü tekrar popüler hale getirmişti ama şimdi başa sardık.





+

- Komandolarımız ve o keyifli seslendirmeleri yerli yerinde duruyor
- Zorlu görevler taktik kabiliyetimizi test etmeye devam ediyor

−

- Bunun neresi remaster? Ben mi anlayamadım acaba?
- Multiplayer uçmuş
- Teknik sorunları da eksik etmemişler

5



Son Karar

Olmasaydı sonumuz böyle! (Bu not da zaten eski günlerin hatırına)

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Yippee! Entertainment, Pyro Studios | **DAĞITIM:** Kalypso Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-148-c2hd

LIGHTMATTER

Işıklar hiç sönmesin isteyeceksiniz

İHSAN C. ASMAN

Valve'ın şapkadan çıkardığı tavşan misali hayatımıza giren *Portal* serisi, bu ay da *Lightmatter*'la gördüğümüz üzere oyun dünyasında hâlâ belirleyiciliğini korumaya devam ediyor. *Portal* esinlerini hiç saklamayan, hatta kimi zaman adeta gözünüze gözünüze sokan *Lightmatter* gayet sağlam bir birinci şahıs bulmaca oyunu. Ufak tefek kusurları olsa da olmuş bence.

Müessesemizi Aperture Science ile karıştırmayınız!

Karakterimiz gözlerini bilinmeyen bir tesiste açar ve çok geçmeden Lightmatter Technologies CEO'su Virgil'le tanışma şerefine nail olur. Sadece gölgesini görebildiğimiz bu gizemli kurucu ve CEO, şirketin oldukça ters giden açılışından sonra tüm davetlilerin tahliye edildiğini söyler. Bizim geri kalanlardan nasıl ayrı düştüğümüzü merak etse de, çok geçmeden tesisten ve önemli bir enerji kaynağı olan Lightmatter'la birlikte ortaya çıkan, her türlü organik maddeyi yutagelen ölümcül gölgelerden kurtulmamızı sağlamak için bir nevi rehberliğimizi yapmaya başlar. Virgil bir GLaDOS olmasa da David Bateson'un (kendisini en sevdiğimiz kel 47'ye de sesini veren sanatçı) muhteşem performansıyla, gerçekten nevi şahsına münhasır tanımlamasını sonuna kadar hak ediyor. Bir yandan bulmacaları çözerken bir yandan da kendisinin komikliklerine, yer yer de psikopatlıklarına şahit olarak keyifli (!) vakit geçiriyoruz oyun boyunca.

Lütfen elektrik tasarrufunda bulunmayınız!

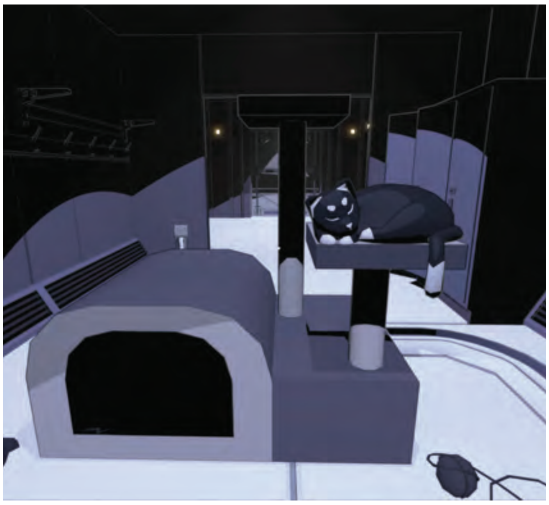
Lightmatter bir-iki temiz mekanikle işi götürmekte: Gölgeler bizi yuttuğundan, doğru yerleri aydınlatarak yolumuzu buluyoruz temel olarak. Bunun için oyunun ilk bölümünde direkt lambaları kullanırken, ilerleyen bölümlerde foton bağlayıcıları kullanıyoruz. Enerji merkezinden gelen ışınları bu bağlayıcılar birbirleri arasında uzatmaya yarıyor kabaca. Zorluk da tam kararında: Yeri geliyor içinde bulunduğunuz bölümün çözümünü şıp diye buluyorsunuz ama bazen de "ne salakmışım be!", "haaa tabii yaa!" gibi jetonun köşeli olduğunu idrak ettiğiniz anlar oluyor. Genel anlamda zekice tasarlanmış bulmacalar söz konusu. Bir de her yerden sürpriz yumurta fışkırıyor yahu! Gerçekten de geliştiricilerin dediği gibi janra bir aşk mektubu tadında *Lightmatter*.

Oyunun diğer sevdiğim yanlarıysa tatlı mı tatlı cel shade grafikleri, çok çetrefilli olmasa da düşündürücü öyküsü ve genele yayılan sade sunumu. Yaklaşık 5-6 saatte oyunu bitirip tüm kazanımları elde ettikten (ve haliyle her iki sonu da gördükten) sonra koltuğunuza yayılıp bu sade ama rafine deneyimin bulmacaları kadar sorduğu sorulara da dalıp gidiyorsunuz. Ayrıca bitiş yazısını gördükten sonra yapılacak bir aktivite olarak da speedrun olayına girişebiliyorsunuz.

Peki hiç mi tatsız bir yanı yok oyunun? Eh var aslında ama öyle büyütülecek şeyler değil: Birkaç kere Windows'a geri attı mesela oyun. Bir de oyunun son kısmındaki o platform-aksiyon sekanslarını gördükten sonra keşke Tunnel Vision bu hünerlerini oyunun geneline de yaysaymış dedim. Belki artık sonraki oyunlarına kısmet olur :)

Sözün özü ben bu oyuna bayıldım. Ufacık tefecik ama *Portal, The Talos Principle* ve *Turing Test* gibi oyunlara aşerenler için keyifli bir deneyim. E hadi o zaman, daha ne beklersiniz? Üstelik Steam'de ilk bir saatini ücretsiz deneyebiliyorsunuz.

Portal 3 çıkmıyor diye dertlenip böylesine başarılı bir Portal'vari oyunu ıskalayan ayıp eder.



Bu adamı bir yerlerden tanıyorum, hemşehrim galiba.



+

- Zekice tasarlanmış bulmacalar
- Güzel hikâye
- Virgil
- Cel shade grafikler ve sade sunum
- Sürpriz yumurtalar

–

- Nadiren de olsa çöktüğü oluyor
- Sonundaki aksiyonun benzerini daha evvelden de görebilirdik

8+



Son Karar

Aperture Science nostaljisi yaşayanlara Lightmatter Technologies turu verelim.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Tunnel Vision | **DAĞITIM:** Aspyr | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-148-lm

Adama adını bile unutturur bunlar.



THE WHITE DOOR

"Hafızamı kaybettim, hükümsüzdür" oyunlarında bugün

ENGİN VURAL

Havaların buza kestiği bu aylarda oyunlar açısından da kuraklık sezonunu yaşıyoruz malum. Hal böyleyken sağda solda ne var ne yok kontrol edip, vaktimizi dolduracak oyunlar bulmaya çalışıyoruz. Böyle bir arayış sonucunda karşılaştık *The White Door*'la.

Akıl hastanesinde sıradan bir gün

Gözlerimizi bir hastanede açıyoruz. Kilit altında tutuluyor oluşumuzdan anlaşıldığı kadarıyla durumumuz pek de iç açıcı değil. Sağı solu karıştırıp neler olduğunu anlamaya çalışırken günlük rutinimize ilişkin bir akış cetveli, kimliğimiz, yenilip içilecek bir şeyler, bir bilgisayar, henüz açamadığımız bir dolap ve önünde niyeyse hep bir kuşun yer aldığı bir pencere keşfediyor, sonrasında da akış cetveline uygun olacak şekilde adım adım ilerlemeye başlıyoruz.

Kahvaltımızı yaptık, dişlerimizi fırçaladık derken ilk testimize geliyor sıra. Odaya gelen hemşirenin sorularını doğru bir şekilde cevaplayıp günün geri kalan faaliyetlerine geçiyoruz. Bulmaca faslının devreye girdiği yer genelde bilgisayar, dolap ve akşam yemeği sonrasındaki eğlence/oyun vaktimiz için sunulan kutu oluyor. Hemen hemen her gün aynı sırayı takip edip günün sonunda yatağımıza uzanıyoruz. Burada bizi geçmişin hayaletleri karşılıyor ve unuttuğumuz (ya da unutmak istediğimiz) anılar, saklandıkları köşelerden çıkıp bize geçmişimizi hatırlatıyor. Bir hafta boyunca bu döngüyü yaşayıp sonunda o kilitli kapının ardına uzanmaya çalışıyoruz.

Kahramanımız Robert Hill, travmatik bir olay sonrasında kendisini The White Door Kliniği'nde buluyor. Her günün akşamında gördüğümüz rüyalarla hikâyesinin bir parçasını açığa çıkarıyoruz. Sevdiği kadından ayrılışıyla tetiklenen bir süreç bu. Sonrasında da tatsız olaylar yaşanmış ve Robert kendi rızasıyla bu kliniğe gelmiş. Ama olay sadece bundan ibaret değil. Klinik yönetimi bizim vakamızla yakından ilgilenmekte, bizimle ilgili özel bir durum olduğu anlaşılıyor. Ama nedir bu özel durum, ne diye bizi bazı şeylerden uzak tutmaya çalışıyorlar, bu bir muamma. Oyunun sonu geldiğinde de bu muammayı tam anlamıyla çözdüğümüz söylenemez ne yazık ki.

Bilmeceler & bulmacalar

Rusty Lake tarafından geliştirilen *The White Door*, ekibin eski oyunlarını oldukça anımsatan bir yapıya sahip; özellikle de grafikler yönünden. Yapısı gereği oyun siyah-beyaz ağırlıklı ancak ara bölümlerde ve oyunun finalinde renkli sayfalarla da karşılaşıyoruz.

Oynanış yönünden de eski oyunlara benzer bir yapı mevcut, tabii ufak tefek değişiklikler de var. Envanter yönetimi diye bir şey yok mesela; hemen hemen her şey bulunduğu yerde kullanılıyor. Dolayısıyla sağdan soldan nesne toplayıp bunları doğru yerlerde kullanmak gibi bir bulmaca sistemi yok diyebiliriz. Daha çok hafızaya dayalı bulmacalarla karşılaşıyoruz, kimi zaman da mantık bulmacaları bizleri bekliyor. Haliyle size düşen kıyıda köşede bulduğunuz bilgileri hafızanıza, hiç olmadı bir kâğıda not etmek, sonra da yeri geldiğinde bu bilgileri kullanıp ilgili bulmacayı çözmek. Mantık bulmacalarının da çok zorlu olduğu söylenemez, çıkarımda bulunamadığınız yerlerde bile (-ki böyle bir noktaya denk gelmeyeceğinizi düşünüyorum) deneme yanılma yöntemiyle kısa sürede geçebilirsiniz. Uzun lafın kısası bulmacalar basit. Haliyle bu da oyun süresini epey kısaltıyor. Oyunu 1,5-2 saat içerisinde bitirebiliyorsunuz -ki buna gizli final bölümü de dâhil.

Peki bu oyunu tavsiye eder miyim? Ederim; ama şerhimi de düşerek. *The White Door*, Rusty Lake oyunlarından ne beklenirse onu sunuyor; görece ucuz fiyat, basit ama hoş görsellik, zaman zaman ilgi çekebilecek bulmacalar. Ama oldukça basit ve kısa. Ve bu seferki hikâyenin ne ölçüde dikkatinizi çekeceğinden de emin olamıyorum. Yine de 1-2 saat boş vaktiniz varsa, ucuz oluşunu da göz önünde bulundurup bir göz atabilirsiniz.





+
- Türkçe
- Bulmacalar genelde tutarlı
- Gizli bir final bölümü bulunuyor

−
- Mobil platformlardaki fiyatı yüksek
- Hikâyenin havada kalan kısımları var
- Kısa sürüyor
- Ve oldukça kolay

6



Son Karar

Rusty Lake ekibi yine kendi tarzına uygun bir oyunla çıktı karşımıza. Kısa bir macera için gönüllüyseniz...

TÜR: Macera | **YAPIM:** Rusty Lake | **DAĞITIM:** Second Maze | **DİJİTAL İNDİRME:** 8,20 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-148-twd

SUPERLIMINAL

Doktor, hiç iyi hissetmiyorum...

GÜLHİS CANPOLAT

Yahu sen hiç mi Creepypasta okumadın sayın ana karakter? Ne bileyim, hiç mi başını ellerinin arasına koyup düşünmedin? Ben bu deneye katılıyorum ama bu insanlar ne yaptıklarını biliyorlar mı? Kim bu insanlar? Ben kimim? Amacım ne? Hayatın anlamı nedir?

Düşünmemiş ki tutup bilinçaltının tuhaf bir labirente dönüştüğü, rüyalarının iç ve dış etmenler tarafından etkilenebildiği bu uyku deneyine katılmış. Üstelik de gece 3'te televizyonda gördüğü bir reklam sayesinde. Yahu o gece reklamlarından alsan alsan çilek bitkisi, katlanan hortum falan alıyorsun, uyku deneyi nedir?! O uyku sefası süredursun, gördüğü absürt rüyaların cefasını da biz çekelim, he mi?

Superliminal işte öyle bir oyun.

Bu dünyada kimseye güvenmeyeceksin!! Kendi elinle yerleştirdiğin kutuya bile!

Superliminal bir bulmaca oyunu. Biraz modern bir Alice Harikalar Diyarında çılgınlığı, biraz hiçbir şeyin göründüğü gibi olmayışı bulmacaları gayet orijinal kılıyor.

Örneğin bir koridora giriyorsunuz, karşınızda dev bir satranç piyonu. Tüm yolu kapatıyor. Şimdi geri dönseniz... E, gidecek başka bir yer yok. Yavaş yavaş ilerliyorsunuz, bir bakıyorsunuz ki o piyon aslında bir piyon değil. Yani gerçek değil, yere perspektif kullanılarak çizilmiş, uzaktan bütün görünüyor sadece. Ama sonra bir odaya giriyorsunuz, bir piyon daha. Kontrol ediyorsunuz, bu sefer gerçek. Ve yine yolunuzu kapatıyor. Ne yapsam ne etsem diye düşünüp, bir kaldırıp uzağa doğru yerleştirmeyi deniyorsunuz. Uzaktaki nesneler küçük görünür ya hani. Hop! Bir yanına gidiyorsunuz ki piyon küçülmüş!

Bu cinste perspektif bulmacalarıyla ilerliyor *Superliminal*. Bu yolculukta tek başınasınız. Tabii eğer sağa sola serpiştirilmiş radyolar aracılığıyla size ulaşmaya çalışan, deney görevlisi Doktor Glenn Pierce'ı saymazsak. Ki onun da ne yaptığını bildiğinden pek emin değilim (gerçi bence kendisi de emin değil ya, neyse).

Superliminal boyunca boş koridorlarda, odalarda dolaşıp perspektif bulmacaları çözüyorsunuz. Uzun bir oyun değil. O yüzden, her ne kadar bazen sinir bozucu hale gelse de, çok sıkılmadan bitirmek işten değil. Bulmacalar aynı mantığı tekrar etmelerine rağmen bence sıkıcı hale gelmiyorlar. Tam olarak ne olup bittiğini anlayamamanız ve Dr. Pierce'ın kısa, gizemli ve merak uyandıran yorumları da devam etmenize katkıda bulunuyor.

Ama...

Ama burada bir ama var işte. Hatta birden fazla ama var. Bulmacaların çok çeşitlenmediği bir gerçek. Bu bana çok da önemli görünmedi açıkçası oynarken. Ama Superliminal bazı noktalarda çok daha derinlikli bir oyun olabilecekken bu şansı kaçırıyor.

Örneğin bir noktada korku oyunu olmaya çok yaklaşıyor *Superliminal*. O kadar yaklaşıyor ki size eğer bir korku oyununa dönüşseymiş ne kadar ilgi çekici olabileceğini hafiften tattırıyor. Ama sonra tema değişiyor ve o bölümü arkanızda bırakıyorsunuz. Ya da örneğin en sondaki hızla değişen ve renk/parlaklık üzerine kurulu bulmacalar daha başka yerlerde de kullanılabilirmiş. Evet belki sona saklamayı tercih etmişler ama resmen oyunun son üç-beş dakikasında değişik bir şeyler görür gibi olup gidiyoruz. Ve hikâye o kadar havada kalıyor ki! Evet, anlıyorum. Öyle büyük ya da detaylı bir hikâyesi yok *Superliminal*'in. Ama Dr. Pierce'in kayıtlarında çıtlattığı şeylere biraz değinen bir son olsa çok daha iyi bir oyun olabilirmiş *Superliminal*.

Bulmacaları ve saykodelik şeyleri seven birisiyseniz bir şans vermeye değer *Superliminal*. Ama çok da büyük beklentileriniz olmasın.

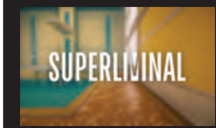
+

- Çıldırtıcı, akıllıca bulmacalar
- Akıcı oynanış ve oyun mekanikleri
- Gerçekten orijinal bir fikir

−

- Değişen temalar çok etkili kullanılamamış
- Sonu havada kalıyor, doyurucu değil

7

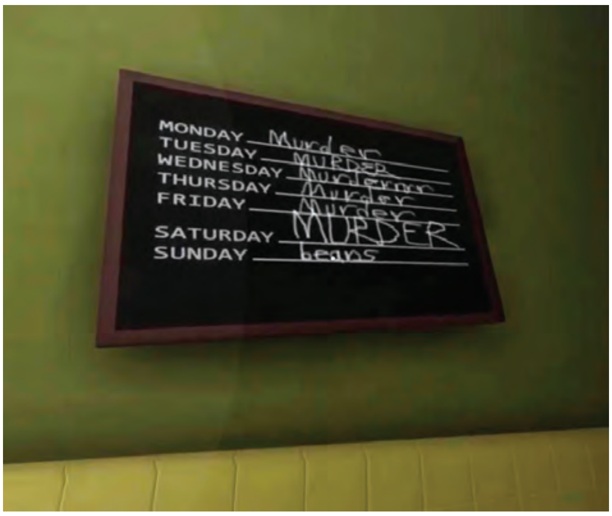


Son Karar

Sonuna gelene kadar gayet keyifli, sonu biraz hayal kırıklığı.



Bugün menüde et var beyl– Ah pardon fasülye günüymüş...



TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Pillow Castle, Albert Shih | **DAĞITIM:** Pillow Castle
DİJİTAL İNDİRME: 33 TL (Epic Store) | **DAHASI İÇİN:** wiki.superliminal.com

WATTAM

Şşt!! Kaşık! Elimi tut! Kaka!! Sen de bu elimi tut!

GÜLHİS CANPOLAT

Katamari Damacy'yi oynamış mıydınız bilemiyorum. Hani bir oyun vardı bir zamanlar, yuvarlanarak çevredeki objelere yapışıp gittikçe daha büyük ve daha da büyük bir eşya topu oluşturuyordunuz. İşte ne bileyim tuvalet kâğıdı rulosu olarak başlayıp yerdeki terliği, fırçayı, paspası ve benzeri şeyleri kendinize katarak top oluyordunuz. İşte *Wattam*, o oyunun yapımcısı Keita Takahashi'nin yeni oyunu.

Şimdi öncelikle şunu belirtmeliyim ki *Wattam* yenilikçi bir oyun. Ben genelde yaptığım gibi ne olduğunu pek bilmeden elime aldım. Tek bildiğim *Katamari*'yi kim tasarladıysa onun oyunu olduğuydu. İlk başta ne yapmam gerektiğini çözene kadar biraz kayboldum. Sonra sayısı birdenbire üçer beşer artmaya başlayan karakterlerin arasında kayboldum. Sonuç itibariyleyse çok eğlendim.

Herkes *Wattam*'ın renkli, absürt ve kesin bir amaçtan uzak dünyasını benim kadar keyifli bulmayabilir. Yine de, ben *Wattam*'ı neden çok sevdiğimi açıklamaya çalışacağım. Pek başarılı olmayacağımı da biliyorum gerçi. *Wattam* anlamak için tecrübe edilmesi gerekilen oyunlardan.

Bir oyun havuzu konsepti olarak sürrealizm...

Bu oyunu bir tür olarak illaha da bir kutuya koymak gerekiyorsa bulmaca oyunu olduğu söylenebilir herhalde. *Wattam*'a uzayın içinde süzülen boş ve küçük bir dünyacıkta başlıyorsunuz. Sadece Mayor, yani "vali" karakteri var şimdilik. Sonra birdenbire ortaya küçük bir taş çıkıyor. Peşinden koşup elini tutmanızı istiyor.

Bir süre böylece yakalamaca oynuyorsunuz. Kontrolleri ve kamera açısını ne kadar çabuk kaptığınıza bağlı. Bu noktada bu dünyacığın kenarından bakıp onun da kenarında bir suratı olduğunu fark edebilirsiniz belki de. Kovalamanız bitip de taşla el ele tutuştuktan sonra karakterlerin sayısı artmaya başlıyor.

Taş, kaya, güneş, çiçek, ağaç, burun… Bir dakika, ne? Burun mu?

Evet. Ne var burunsa!

Wattam'ın içinde hiçbir şey bulunmayan dünyası, herhangi bir mantıksal sıradan bağımsız bir şekilde farklı nesnelerle dolup taşmaya başlıyor. Bu nesnelerin birbirleriyle olan etkileşimlerini, siz onları kontrol etmiyorken ne yaptıklarını gözlemlemek ve kısa sürede her şeyin çığırından çıkmasını izlemek biraz baş döndürücü olabiliyor.

Ama bu noktada yılmayıp devam ederseniz sizi çok değişik maceralar bekliyor. Her ne kadar *Wattam*'ın dünyasında kafanıza göre eğlenebilmeniz mümkün de olsa, oyunun sunduğu



Mayor Ka-Boom'layınca...



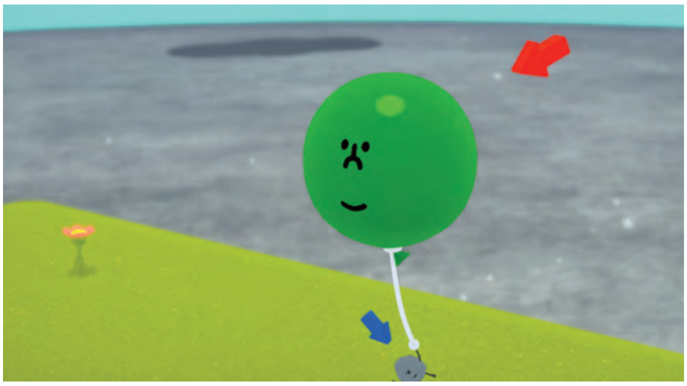


O arkadan çıkanlar güzel kokular, yanlış anlaşılmasın :D

Wattam size her şeyini kaybetmiş bir evren üzerinden sade fakat önemli bir ders vermeye çalışıyor aslında...



Bokçuklar... Şey, bokçuk olmalarına karşın oyunda en çok işlevi olan karakterlerden.





O... Yoksa... DÜNYA MI O??!!

bulmacalar sizi bir dakika olsun boş bırakmıyor.

Suşi, evladım ağlama tamam. Bulacağız çocuklarını.

Çocuklarından kastım da minik havyar topçukları. İşte öyle bir oyun *Wattam*.

En başta bir meşe palamudunu gömüp etrafında halka olarak büyümesini sağlamak gibi basit bulmacalarla başlayan *Wattam*'ın tadı asıl işler ilerlemeye ve başka dünyaları ziyaret etmeye başladığınızda çıkıyor.

Bir sorunları olduğunda ağlamaya başlayan karakterlerin yanlarına gidip onları mutlu etmeye çalışmanız gerek. Örneğin suratı olmayan bir oyuncak bebeği ağız, gözler ve burunun kovalamacasından kurtarmak ya da bir dedektife dönüşüp suşi yemezsem büyüyemem diye ağlayan bir ağaca suşi bulmak gibi görevler.

Görevlerin ya da bulmacaların hiçbiri tekrar etmiyor, çok uzun da sürmüyor. Kendinizi bir kere içinde bulduğunuzda akıcı temposuyla *Wattam*'ı bitirmek işten bile değil. Yine de eğer kesin ve zorlayıcı bulmacalar ya da derin bir hikâye arayışındaysanız bu o oyun değil.

Wattam'dan aldığım tadı şöyle tanımlayabilirim: Bir çocuk kitabının resimleri çok ilginizi çeker ve elinize alırsınız, "ehe, bak kirpiyi nasıl çizmişler" falan diye diye bir bakarsınız hikâyenin içine dalmış merakla okuyorsunuz. Evet, belki kesin hatları olan bir oyun değil *Wattam* ama ara sıra dünyayı kurtarmasak da olur bence.

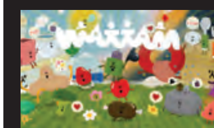
+

- Birçok belirgin ve farklı karakter tasarımı
- Karakter ve tema müziklerinin farklı ve bol olması
- Bulmacalar keyifli ve özgün
- Tuhaf bir şekilde dinlendirici

−

- Kamera açısı bazen (sıkça) sinir bozuyor
- Zaman zaman ortada boş gezen karakterler işinizi baltalayabiliyor

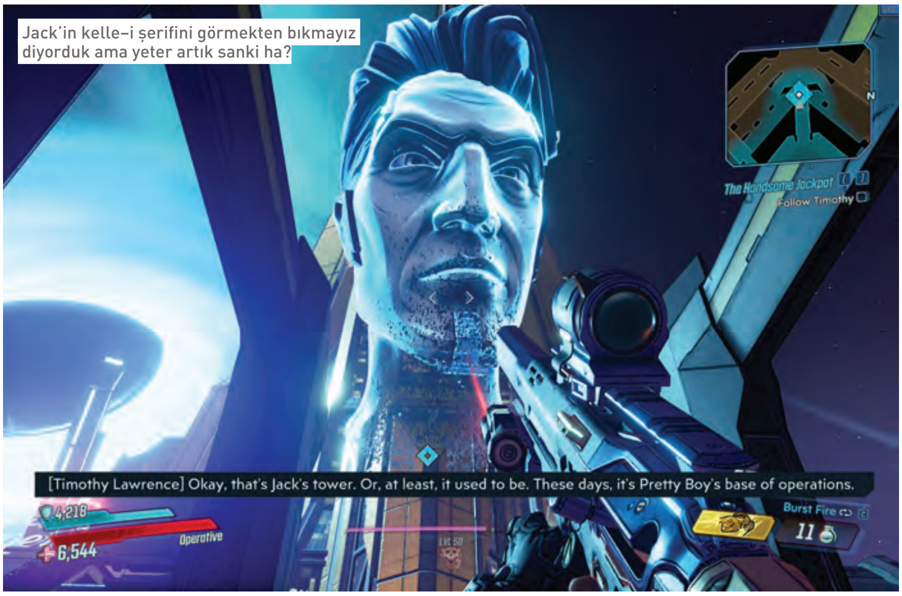
7+



Son Karar

Böylesine keyif almayı beklememiştim.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Funomena | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 33 TL (Epic), 89 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: wattam.gamepedia.com



Jack'in kelle–i şerifini görmekten bıkmayız diyorduk ama yeter artık sanki ha?

BORDERLANDS 3 *MOXXI'S HEIST OF THE HANDSOME JACKPOT*

Moxxi döner Jack döner gün gelir devran döner

ONUR KAYA

Borderlands 3'ün çıktığı dönemde yaşadığı "*Çıtayı yükseltebilecek miyim?*" bunalımını atlatmak adına geçirmesi gereken bir olgunlaşma dönemi olduğu barizdi. Gearbox harıl harıl başladı çalışmaya. Son dönemde çıkan güncellemelerle menülere ayar çekildi, optimizasyon sorunları kısmen de olsa aşıldı. Oyunu oynamayı anlamsız kılan "Bank Space" yetersizliği yeni eklenen SDU slotlarıyla ortadan kaldırıldı. Zamanın gereklerine uymak adına "Maliwan Takedown" isimli bir raid de eklendi oyuna. Ancak ucuz et yahnisinin yavanlığı kadar, ücretsiz içeriğin karın doyurmayacağı da ortadaydı. *Borderlands 3* esas sınavını, 2. oyunu iyiden iyiye şahlandıranlara denk ek paketlere kavuşup kavuşmayacağı konusunda verecekti. İlk paketimiz de geldi çattı, geçmişin sadece oyuncular tarafından değil yapımcılar tarafından da özlendiği ortaya çıktı.

Tamam Jack, adisin, şerefsizsin, tamam ama yeter

Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot'ta yolumuz Handsome Jack'in gazinosuna düşüyor. Jack öldüğünde gazino kapanıp içerideki herkesi esir almış, müşteriler de ne kumarı bırakabildikleri ne de gazinoyu terk edebildikleri bir çifte batağa saplanmışlar. Yanına yaklaştığımızda gazino bizi de esir alıyor ve Jack'in son dublörü Timothy Lawrence'la işbirliğine giriyoruz. Gazinoyu Moxxi'nin kontrolüne geçirmek için kendimize ekip topladığımız, *Borderlands 2*'de sentetik soylarını kırdığımız Hyperion Loader robotlarına bir kere daha dadandığımız 5-6 saatlik bir maceraya atılıyoruz.

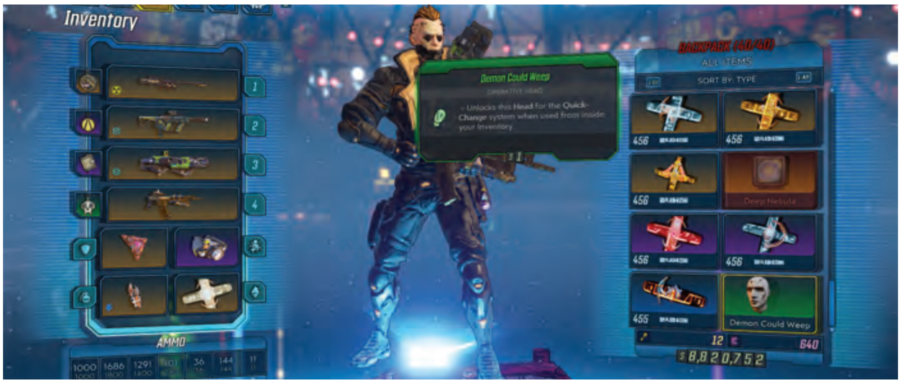
Eskiye geri dönmek iyi güzel ama açık konuşursam *Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot*'la yapılan cinsi benim hoşuma giden tarz değil pek. Sebep de anlayacağınız üzere yine mevzunun Handsome Jack'le alakalı olması. Eklentinin yazımı ana oyundan bir tık daha iyi ama *Borderlands 3*'ün *2* kadar güçlü bir ana düşmana sahip olmaması, baş sıkışınca Jack'e dönmek için bahane olmamalı bana sorarsanız. Hâlâ "ah Jack, vah Jack, ne adi adamdın sen" tadında eskiyi kurcalamak üçüncü oyunla böylesine genişlemiş bir *Borderlands* evreninde garip kaçıyor doğrusu. Yine bu sebepten *Handsome Jackpot* mekânlarının *BL2* eklentilerindeki kadar güçlü ve taze bir ambiyans sunamıyor oluşu da ayrı bir ironi. Yani ek paket senaryo ve sanal turizm cephelerinde pek bir yenilik barındırmıyor. Bir noktada uğradığınız çöplük şehrini sever, üç beş espriye de gülersiniz, ötesini beklemeyin.

Nerede yeni ciciler? Hani nerede?

Oynanıştaysa bir yenilik yok, ki *Borderlands 3*'ün ne kadar oturmuş, ne kadar tadına doyum olmaz bir oynanış döngüsüne sahip olduğunu düşününce olmasına gerek de yok. Ancak eklenen büyük ya da küçük yeni bir sistem olmasını beklerdim, *BL2*'de pembe renkli yeni bir eşya türü ve bunları almak için kullanabildiğimiz Seraph Crystal para birimi gelmişti mesela. *Handsome Jackpot* böyle yeni bir katman barındırmıyor. Eskiden her DLC'yle yeni bir raid boss eklerlerdi, bu sefer onu da pas geçmişler. Maliwan Takedown'la ücretsiz geleni saymıyorum, ana oyunun kendi raid boss'u yoktu, o bu eksikliği kapamıştı. 50 saatlik ana oyunun dörtte bir fiyatına satılan bir eklentide kesinlikle daha fazlası olması gerekirdi.

Şu raddede *Handsome Jackpot*'un başarılı olduğu tek nokta eşya çeşitliliğini artırmak ve ana oyundakilerden çok daha verimli farm noktaları eklemek. Eski favorilerden Nukem, Heartbreaker ve Creamer gibi tanıdık isimler geri dönerken, ION Cannon gibi yeni Legendary silahlar da oyunda yer bulmuş. Sınıflara özel eşyalar da eklenmiş ki oyunun çıktığı dönemde en güçsüz karakter olarak görülen Zane'e eklenen Seeing Dead isimli aşırı güçlü Class Mod, Zane oyuncuları için ek paketi almayı elzem kılıyor. Ancak tekrar oynanabilirliği artırmak ya da farm işlemine uzun vadede amaç eklemek adına bir adım atılmadığı için paketin ömrü bu eşyaların düzgünlerini düşürünce doluyor. Çeyizinizi hızlıca düzecek ve yeterli olduğunu düşündüğünüz anda oyunu bırakacaksınız yani. *Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot* maalesef bundan ibaret.

6



TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox | **DAĞITIM:** 2K Games, Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (PSN, XBL), 75 TL (Epic), 78 TL (Playstore)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** borderlands.fandom.com







TOTAL WAR: THREE KINGDOMS *MANDATE OF HEAVEN*

Bugüne kadar çıkan en büyük Total War DLC'si dediler...

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Yıl MS 182. Han İmparatorluğu kargaşa içinde ve Çin kaosa doğru sürükleniyor. İmparator'un sarayı yozlaşmayla felç oldu ve büyük bir kıtlık kuzeyi harap ediyor.

TW3K'yı oynayanlara bu cümleler tanıdık gelebilir, zira MS 190'da başlayan ana oyunda zayıflayan ve yıkılmak üzere olan Han İmparatorluğu'ndan en büyük parçayı koparmaya, bu güç boşluğunu doldurarak Çin'in hâkimi olmaya çalışıyorduk. Bir zamanların büyük imparatorluğunun yıllar önce gerçekleşen büyük Sarı Sarıklı İsyanı'yla bu hale geldiği de hikâyenin detaylarında sık sık belirtiliyordu.

İşte *Mandate of Heaven* DLC'si bizi ana senaryonun 8 yıl öncesine, tam olarak bu büyük isyanın başlangıcına götürüyor. Yıkılmakta olan bir imparatorluk ve gittikçe büyüyen kaos. Sonucun ne olacağı size bağlı; İmparator'un düzeni tekrar sağlaması için uğraşabilir, Cenkbeylerinden birisiyle kaostan faydalanarak konumunuzu güçlendirebilir ya da Sarı Sarıklıları seçerek bizzat kaosun kendisi olabilirsiniz.

Creative Assembly'den göz yaşartıcı DLC'ler

DLC ilk duyurulduğunda en büyük *TW* DLC'si olacağı söylenmişti ve olmuş mu derseniz, evet sayın okurlar, (*Medieval 2* için çıkan *Kingdoms*'ı düşününce bile) olmuş. *Mandate of Heaven*'la birlikte oyunun yeniden oynanabilirliği 3'e katlanmış durumda. Şöyle ki; seçeceğiniz tarafa göre (İmparatorluk, Cenkbeyi, Sarı Sarıklı) sadece izleyeceğiniz strateji değil, büyük oranda oynanış da değişiyor. Cenkbeyleri ana oyunla aynı olsa da diğer 2 tarafa oldukça güzel mekanikler eklenmiş.

Bir kere artık İmparator olarak oynarken kocaman bir konseyiniz var ve bu konseydeki pozisyonları dengeli dağıtarak Hadımları, Cenkbeylerini ve Hanedan Destekçilerini dengelemeniz, stratejinize göre nüfuzlarını arttırıp/azaltarak ihtiyacınız olan bonuslara ulaşmanız gerekiyor. Bu öyle bir anda yapabileceğiniz bir şey değil tabii ki, dolayısıyla uzun vadeli strateji belirlemek elzem.

Ayrıca adına yaraşır bir İmparatorluk Ordusu da oyuna eklenmiş. Bu birlikler normal toplama birliklere göre çok daha profesyonel ve güçlüler, ancak bunun bedeli olarak ikmal edilmeleri de çok zor oluyor, bu da onları çok daha özenle kullanmanızı gerektiriyor.

Sarı Sarıklılar'la oynarkense gerçekten bir isyancı gibi düşünmelisiniz. Gerektiğinde yakıp yıkmak, gerektiğinde İmparatorluk eyaletlerindeki halkı isyana teşvik ederek kaosun yayılmasını izlemek sizin elinizde. Kahramanlarınız klasik sınıf bazlı kahramanlardan farklı olarak melez sınıflardan oluşuyor ve onları istediğiniz yönde geliştirme şansınız daha fazla.

Birlikleriniz de hikâyeye uygun olarak daha "halktan" ve harcanabilir tipler ancak tahmin edebileceğiniz üzere ikmal oranları da çok daha yüksek. Tüm bunlara ek olarak Sarı Sarıklı uluslarına özel bir teknoloji ağacı tasarlanmış ki, ne yalan söyleyeyim İmparatorluk'la oynarken en kıskandığım şey bu oldu.

Otur, 100!

Yeni ulus mekaniklerine ek olarak yazı bitmeden bahsetmem gereken önemli bir yenilik daha var; *Total War* serisinde ilk kez farklı tarihlerde başlayıp diğer senaryolara bağlanabiliyorsunuz. Ne demek bu? Yani MS 182'de istediğiniz ulusla *MoH* hikâyesine başladıktan sonra MS 190'a geldiğinizde *Three Kingdoms* senaryosuna aynı oyundan devam edebilirsiniz. Umarım bu özellik gelecek *TW* oyunlarında da devam eder.

Daha anlatmak istediğim çok şey var ama malum yerimiz dar, ancak bilin ki anlattıklarım kadar anlatamadıklarım da var. *Mandate of Heaven*, olmuş.

8

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-148-tw

GTFO

Zombilere karşı en güçlü silahımız; aklımız

CEVDET EMRE KIZILCAN

Dershaneyi ekip gittiğim internet kafede *Left 4 Dead 2* oynadığım zamanlar geldi aklıma *GFTO*'yla ilk kez karşılaştığımda. Bu "dershane ekme" meselesini çok tasvip etmesem de arkadaşlarla birlikte çeşit çeşit zombinin hakkından gelmek müthiş eğlenceliydi. L4D'ye dair ille de bir kusur söylemem gerekirse o da oyunun "beyinsiz eğlence" vaat etmesiydi. Hiçbir stratejik derinlik kurmaya gerek kalmadan hababam zombilere ateş etmek, en fazla 1 saatlik masa süresiyle katlanılabilirdi. Steam'den ücretsiz bir şekilde deneme fırsatı bulduğum *Payday: The Heist*, ardından da bilinçli bir şekilde satın aldığım *Payday 2* o gün hasretini çektiğim şeyi bana sunmayı başarmıştı. Dört kişilik co-op ve FPS elementleri tam gaz devam ediyordu ve bunlara artık taktik yapmak da eklenmişti. Durum bu olsa da uzun oynanış sürelerinden sonra artık omurilikten oynayacak kıvama geldiğimde yaptıklarımın bir anlamı kalmadığından *Payday*'ler de eğlenceli olmayı bırakmıştı.

Damarında Payday kanı var

GTFO'nun "*Payday*'i tasarlayan ekipten" ibaresiyle pazarlanıyor oluşu beni oldukça heyecanlandırdı. Yine üzerimize gelen yaratıkların hakkından geliyorduk fakat bu *L4D2* kadar sığ olmayacaktı, *Payday*'i tasarlayan ekip sonuçta! Tahminlerimde biraz bile yanılmadım ve hatta oyunda aradığımın daha bile fazlasını buldum. Çünkü *GTFO*; hiçbir taktik, metot, strateji yapmadan oynayabileceğiniz bir oyun değil ve bunları yapmamanızın cezasını ilk dakikalarında kesiyor bile.



ARKANIZDA! ARKANIZDA!!

Oyun, tanıtımında yazan "ya birlikte çalış ya birlikte öl" yazısının hakkını sonuna kadar veriyor. Oyun zor millet, zor. Hani bir furya vardı hatırlarsınız siz de, oyuncunun elinden biraz tutmayan bir yapım olduğunda "[oyun türü] oyunlarının *Dark Souls*'u" denirdi direkt. Bu furyaya kapılmayacağım fakat *GTFO*'nun öne çıktığı kısımlardan biri kesinlikle stratejik derinliğe bağlı olmasından ötürü gelen o hoş zorluğu.

Oyunda hiçbir şekilde eğitim bölümü bulunmuyor ve hatta öyle ki "göreviniz şudur"dan öte hiçbir ipucunuz olmuyor. Sizden talep edilen çok basit bir şey var; saksıyı çalıştırmanız. *GTFO*'yu oynarken bol bol deneme yanılma yöntemi kullanacağınızı aklınızdan çıkarmayın. Üstünüze akın akın koşan zombilere karşı silahlarınız olsa da her zaman kaba kuvvet kullanmak en iyi çözüm olmayabilir. Kimi zaman geçtiğiniz kapıyı kapatmak ve ekipman kullanarak arkasından onu sağlamlaştırmak gibi basit taktikler düşünmeniz, kimi zaman mayınlarınızı ve taretlerinizi nereye yerleştireceğinize karar vermek gibi komplike fikir alışverişleri yapmanız gerekecek.



Hiçbir kalıba sığmıyor

GTFO hem bir co-op FPS, hem hayatta kalma, hem de korku oyunu. Daha henüz görevinize başlarken gerilmeye başlamanız, tabii ki de atmosfer sayesinde. İlk görevi oynarken çok kez (evet, çok kez çünkü tek seferde geçmeniz neredeyse imkânsız :P) "keşke bu ortamı VR'da deneme fırsatımız olsaydı" dediğimi hatırlıyorum. İçeriğin kısıtlı olmasından kaynaklanan tipik erken erişim sorunları olsa bile oyunda çok az sayıda bug'la karşılaştım. Ateş ettiğiniz zaman düşmanlarınızın uzuvlarının kopması ve verdikleri tepkiler başarılı. Bunun yanında vuruş imlecinin (hitmarker) kötü tasarımı rahatsız edici olabiliyor. Yakın dövüş için kullandığınız araçlarsa düşmanların verdiği tepkinin de yardımıyla oldukça tok hissettirmeyi başarıyor.

Yılda en fazla 1-2 tane üst kalite co-op FPS çıktığını da düşünürseniz *GTFO* daha önemli bir hale geliyor. *Rainbow Six: Siege, Payday, Left 4 Dead, Vermintide* gibi oyunların arasında anılmayı erken erişimde olmasına rağmen şimdiden hak ediyor bana sorarsanız. Ancak oyunun gerçekten zor olduğunun bir kez daha altını çizeyim, ona göre heves edin.

+

- **Kafanızı çalışmanızı gerektiren bölüm tasarımları**
- **Gizlilik karmaşık değil ve keyif verici**
- **Yakın dövüş silahları uzuv koparttırken çok güzel hissettiriyor!**

−

- **Sadece 5 bölüm var**
- **Düşman türü nispeten az, daha çok tür daha çok taktik demek!**
- **Erken erişim olması nedeniyle kısıtlı içerik ve görsel hatalar**
- **Fiyat etiketinin ta kendisi**

Son Karar

Geliştiricinin paylaştığı yol haritası gerçek kılınırsa taktiksel olmanın sıkıcı olmak anlamına gelmediğini ispatlayan bir oyun olarak kütüphanelerde yer alabilir.

TÜR: FPS / Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** 10 Chambers Collective | **DİJİTAL İNDİRME:** 148 TL (Playstore), 159 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** gtfo.gamepedia.com





NO TIME

Geleceğe Dönüş: Sandbox Edition

M. İHSAN TATARİ

Geleceğe Dönüş filmlerini sever misiniz? Peki o filmlerdeki gibi zamanda yolculuk edebilen, hatta uçabilen bir DeLorean'a sahip olmayı hayal ettiniz mi hiç? O zaman tam aradığınız yerdesiniz! Çünkü *No Time*'ın bize sunduğu şey tam olarak bu: DeLorean'dan bozma zaman makinemize atlayıp canımız ne isterse yapmak!

Yol mu? Gittiğimiz yerde yola gerek yok!

Oyun henüz erken erişimde olmasına rağmen şimdiden hatırı sayılır bir içeriğe sahip. 0 ve 2030 yılları arasında gönlünüzce dolaşabiliyorsunuz. 2015'li yıllar (filmdeki gibi) uçan arabalarla, uçan kaykaylarla ve bunun gibi şeylerle dolu. 1800'lü yıllara gittiğinizde kendinizi kovboyların arasında buluyorsunuz. Her dönemin mimarisi ve müzikleri buna uygun bir şekilde değişiyor. Eğer yaz mevsimine giderseniz güneşli, kış mevsimine giderseniz de karlı bir havayla karşılaşıyorsunuz. Cadılar bayramında sokaklar balkabağı fenerleriyle, yılbaşı zamanındaysa ışıklı süslemelerle doluyor.

DeLorean'ın modellemesi ve içindeki zaman makinesi tıpkı filmlerdeki gibi tasarlanmış. Zamanda yolculuk edebilmek için önce reaktörünüzü doldurmanız, sonra zaman makinesini açmanız, gideceğiniz tarihi girmeniz ve saatte 88 mile çıkmanız gerekiyor. Gideceğiniz yere vardığınızdaysa reaktörü soğutmalısınız. Aksi takdirde aracınız havaya uçabilir, benden söylemesi.

Tabii zamanda yolculuk etmek bedava değil; kapasitörünüzü uranyum tüpleriyle doldurmanız lazım. 80'li yıllarda bu neredeyse imkânsızken gelecektey her köşe başında satılıyor neyse ki bu enerji kaynağı. Eğer yeterince para biriktirebilirseniz arabanızı modifiye



edebiliyor ve kendisine çöp enerjisiyle çalışmasını sağlayan bir reaktör takabiliyorsunuz. Tabii uçmasını sağlayan tekerlekler de... Dilerseniz rengini, lastiklerini falan da değiştirebiliyorsunuz. Arabanız sağa sola çarptıkça arızalanıyor, o nedenle ara sıra tamir ettirmek zorunda kalıyorsunuz. Ayrıca acıkıyorsunuz da, o yüzden yemek yemeniz gerekiyor.

Peki, tüm bunları yapabilmek için gereken parayı nasıl kazanıyorsunuz o zaman? Basit! Yarı-zamanlı işlerde çalışarak! Gelecekte misiniz? Gidin bir hamburgerciye, işe girin. Geçmişte misiniz? Gidip bir demircinin çırağı olun. Ya da postacılık yapmak istersiniz belki? Oyunda buna benzer birkaç farklı mini oyun var. Başta biraz karışık görünseler de bir kere kaptınız mı her biri eğlenceli meşgaleler hâline geliyor. İşlerin içinde bulunduğumuz yıla göre değişmesi de çok hoş bir ayrıntı ayrıca. Aynı şey yiyeceklerin çeşidi, alışveriş mağazalarından alabileceğimiz eşyalar falan için de geçerli.

Saatte 88 mil, kaç kilometre eder sahi?

Oyunda bir de görev sistemi var. Senaryoya uygun bir şekilde görevleri yerine getirip hikâyeyi devam ettirmeye çalışıyorsunuz. Bazen zamanın akışında değişiklik yapmanız da gerekiyor. Ama dikkat! Sakın ola geleceğe ait olan bir şeyi geçmişte, insanların gözü önünde kullanmaya kalkmayın. Yoksa dikkatleri üstünüze çekiyorsunuz ve Zaman Polisi gelip sizi avlamaya çalışıyor. Aynı şekilde zaman makinenizi henüz arabanın icat edilmediği ya da çok modern araçların garip kaçacağı dönemlerde sokaklarda açıkça sürmemeli, saklamalısınız. Ve tabii ki asla ama asla kendinizle karşılaşmamalı, geçmişteki sizle konuşmamalısınız. Yoksa Doktor Brown'ın da sıklıkla uyardığı gibi bir zaman paradoksu yaratabilir ve tüm evreni yok edebilirsiniz! Ama geçmişteki sizi tıpkı Marty gibi uzaktan izlemek serbest! Eskiden yaptığınız şeyleri belirli bir mesafeden tekrar izlemek çok acayip bir deneyim ya, valla!

Oyun erken erişimde olduğundan sağda solda bir sürü irili ufaklı hatayla karşılaşmak mümkün. Aynı anda ortaya çıktıkları için çarpışan arabalar, anlamsız bir şekilde yukarılara zıplayıp çitleri kıran koyunlar vs. vs. Grafikler de çok iyi değil açıkçası. Ama sunduğu eğlence gerçekten de benzersiz. Bu kadar absürt bir fiyata satıldığını düşününce kesinlikle kaçırılmaması gereken bir oyun bence *No Time*. Denemeden geçmeyin, üzülürsünüz!

« Arka bagaja ses sistemi yaptırıp son ses Johnny B. Goode çalmak istiyorum!

+

- Geleceğe Dönüş evreni
- Kendi DeLorean'ımızı sürmek
- Zamanda yolculuk mekaniği çok iyi işlenmiş
- Yan görevler
- Uçan kaykay!

−

- Ufak tefek hatalar
- Bazı yıllar henüz boş

Son Karar

Geleceğe Dönüş'ün oyun hali yahu! Erken erişimde olmasına rağmen şimdiden çok zevkli!

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Lost in Days Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 19,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-148-no-time

FROSTPUNK: THE LAST AUTUMN

DLC win

Şu güzel bahar akşamının keyfini çıkaralım

Frostpunk zor bir oyundu değil mi? Zordu, zordu, iyi terletmişti, insanlarımız patır patır ölüyordu, isyanlar çıkıyordu, kışı geçiremeden patlıyorduk. Şimdi izninizle The Last Autumn hakkında yazmadan önce şöyle bir kahkaha atmak istiyorum. Ha ha ha ha, you know nothing Jon Snow! Sen daha zorluk görmemişsin, gel hele şu The Last Autumn'a bir başla da gör bakalım Hanya'yı, Konya'yı, 113. Saha'yı.

The Last Autumn'da Frostpunk'ın öncesine gidiyoruz, yani bilim insanlarının yaşanacak felaketi önceden haber verdiği ve hazırlıkların yapılmaya başlandığı bir döneme. Dev jeneratörler inşa edilmesi lazım ve bu iş için de evlerinden çok uzakta çalışacak işçiler. Kimileri bunu ailelerini düşündüğünden, bazıları paraya ihtiyacı olduğundan, bazılarıysa dünyayı felakete sürükleyecek iklim değişikliğine karşı bir tuğla koyabilme arzusuyla kabul ediyor. Ama hava gitgide soğur, gurbet hasreti katlanarak artar, çalışma koşulları zorlaşırken bir kez daha her şey tepetaklak oluyor.



Bu ek paket çoğunlukla ana oyunu anımsatsa da başta Kanunlar Kitabı'na eklenen yeni kararlar (işçileri ölümüne çalıştırmak, sendikalaşma izni vermek vs.) olmak üzere farklı bir ortamda olduğunu hissettiren pek çok detay var. Bu sefer her şeyden önce insanları motive etmeye çalışıyorsunuz, çünkü o jeneratörün inşa edilmesi lazım. Ve bunun için de bu sefer insanlarla daha fazla uğraşıyor, onları daha yakından tanıyorsunuz (ki benim için ana oyundaki en büyük eksiklik bağ kurmanın zorluğuydu). Ancak meydana gelen aksilikleri yönetmek ana oyuna göre çok daha zor, başarısızlık çok daha hızlı geliyor. ■ ESER

8

Son Karar

Deneyimli Frostpunk oyuncuları bu yeni zorluğa balıklama atlayacak ve müteşekkir olacaktır herhalde. Efendim, mazoşizm mi dediniz? Valla ben demedim, sizden çıktı o kelime.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** 11 bit Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-148-tla

HEARTHSTONE: GALAKROND'S AWAKENING

UPDATE ios osx win

Sinirli uyanmak

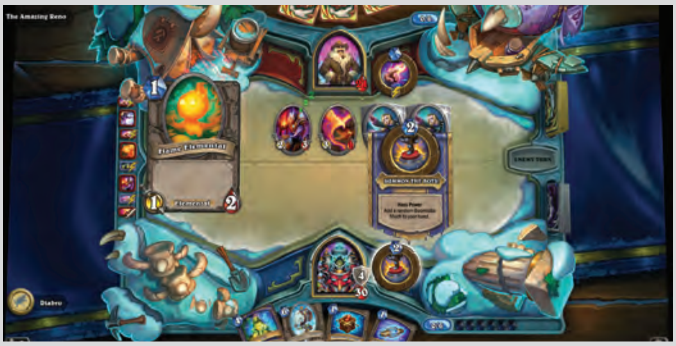


Başlarda Hearthstone'u olabildiğince kazanma ve yüksek seviyelere gelme amacıyla oynasam da yıllar içinde bu hırsım kalmadı. İnternetten kazanma oranı yüksek desteler araştırmak yerine kendi saçma destelerimi yapmayı, tuhaf mekanikleri denemeyi daha fazla sever oldum. Yeni ek paketlerle gelen hikâye modları favorilerimden biri haline geldi. Ne Hearthstone ne de Warcraft evrenine fazla etkileri olmasa da maceracı çetelerinin çatışmalarını da sever oldum.

Galakrond'un Uyanışı tahmin edebileceğiniz üzere en son Dalaran'ı çalmayı başaran EVIL'ın ilk ve en güçlü ejderha Galakrond'u uyandırmaya çalışmasını konu alıyor. Son dönemde çıkan tek kişilik içeriklerde deste yapma ve daha fazla rastgele mekanikler olsa da bu kez daha çizgisel bir yol izlenmiş. İlk haftada son derece basit dövüşleri geçerek normal oyunda kullanmaya uygun yeni kartlara sahip olduk. Bu içeriğin en ilginç olayı hem iyileri hem de kötü tarafı anlatan iki farklı olay örgüsüne sahip oluşumuz. Gelen karaktere bağlı olarak onun oldukça güçlü kahraman yeteneğini kullanmak mümkün oluyor. Daha da önemlisi muhtemelen ilerleyen haftalarda oynadığımız kahramanlara karşı da savaş veriyor olacağız. Yani oynadığınız karakterin ne yapabildiğine ve destesine dikkat etmekte fayda var. Buna rağmen şimdilik Khadgar'ın son derece eğlenceli dövüşü haricinde de dürüst olmak gerekirse aklımda kalan fazla bir karşılaşma olmadı.

Galakronds Awakening diğer tek kişilik içerikler kadar inovatif olmasa da meta için önemli olacağını düşündüğüm çok sayıda kartla beraber geliyor. Hem EVIL'ın başarılı olup olmayacağını görmek için hem de yeni kaliteli kartları toplamak için halen önemli bir içerik paketi olduğunu düşünüyorum. ■ ALİ





TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 euro (Battle.net) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** icy-veins.com



Her şeyi anlıyorum da o saç öyle nasıl durabiliyor onu anlamıyorum.

GOD EATER 3

İlah yemeye devam

EREN ERYÜREKLİ

Aylar sonra yeniden açıp tabii ki hiçbir kontrolünü hatırlamadığım *God Eater 3*'e dönüşüm sandığımdan kolay oldu. İlk girdiğim savaşlarda biraz kontrollere alıştıktan sonra ekibin geçtiğimiz süre zarfında sıkı çalışıp oyuna eklediği yeni görevlere daldım ve hiç de pişman olmadım.

Oyun bir *Monster Hunter* klonu olsa da türe kendi imzasını atabildiğini incelememde de paylaşmıştım. Bu imza daha anime türüne yakın olan yapımın öyküsü ve karakterleriydi ki ekip de buraya yüklenmiş.

Yeni bir iblis

Oyunun sonlarında bize katılan Ein'dan aldığımız bir görev (A New Devil) bizi oldukça tehlikeli bir Aragami'yle mücadeleye doğru götürürken kullanabileceğimiz yeni bir sistem olan Core Engage'i de işin içine sokuyor. Oyundaki Engage yeteneği iki karakter arasındaki bağa göre dövüş esnasında aktive edebildiğimiz ve çeşitli avantajlar sağlayan bir sistemdi. Core Engage'se bu bağın daha derin psikolojik boyutlara ulaşıp daha da abartı güçlerini açıyor. Bunları açmak için de Traverse the Past isimli yan görev silsilesini tamamlamak zorundayız. Claire'le başlayan görevler düzenli aralıklarla gelen güncellemelerle çoğaldı ve ekipteki herkesin geçmişiyle bugünü arasında köprü kurduğumuz öykü parçacıklarını da içerecek şekilde yayınlanmaya devam ediyor. En son çıkan Episode Phym, karakterin oyundaki duygusal ağırlığı da düşünüldüğünde takip etmesi keyifli ve duygusal bir yapıda olmuş. Sıradaysa Neil, Keith ve Ein'in bölümleri var ve arkadan arkadan oyunun dünyası da genişletilmeye devam ediliyor bu öyküler esnasında.

Satışlardan memnun olan Bandai Namco bir süre daha oyunu destekleyecektir zaten, yani bitirdim sileyim demeyin, devam edin. Zira New Game+, daha çok Link hareketi, Time Attack görevleri, daha güçlü Aragami'ler, yeni kişiselleştirme seçenekleri, karakterinizi baştan yaratabilme şansı ve daha çok yan görev de bu ücretsiz eklentilere dâhil.

Tüm bu geliştirmeler maalesef oyunun görselliğine yansımamış ama zaten temiz çalışan bir şeyi bozmak istememiş de olabilirler. Ana merkezde oyunun müziklerini dinleyebileceğimiz bir Jukebox da gelen eklentiler arasında.

Yatırım ve karşılığı

Sözün özü eğer *God Eater 3*'e yatırım yaptıysanız tebrikler, paranızın karşılığını almaya devam ediyorsunuz. Hazır lafı açılmışken *Monster Hunter World*'e yatırım yaptıysanız yine tebrikler, zira oraya da bomba gibi etkinlikler yeni yaratıklar ve ekipmanlar gelmeye devam ediyor, aklınızda bulunsun. *God Eater 3* oynanmaya devam ettiği sürece yapımcılar yeni içerik sağlayacaklarını belirttiler. Hızlı oynanışı, bol özelleştirme seçeneği ve keyifli hikâyesiyle oyun öncüllerinden daha başarılıydı ve 4. oyun gelesiye kadar uzun süre gidecek materyale de sahip. Hazır oyun kuraklığı yaşadığımız şu günlerde uzun soluklu ve fazla kafa yormayan bir yapım arıyorsanız bir düşünün derim (düşünmek istiyorum da 250 lira moruk ya... - Ö).

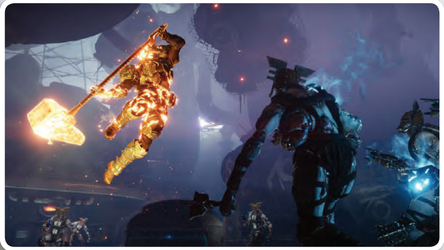
Oyun kendini geliştirerek sağlam adımlarla yoluna devam etmiş. Oynanış kadar hikâyenin de ön planda olduğu böyle aksiyon oyunları pek kolay bulunmuyor.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 250 TL (Steam), 300 TL (PSN), 60 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** godeater.fandom.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

OCAK AYI BOL OYUNLU BİR AY OLMADI HİÇBİR ZAMAN. ŞİMDİ YILBAŞI İNDİRİMİNDE NE ALDIYSANIZ ONU OYNAMA VAKTİ!! YAKIN ZAMANLARDA NE ÇIKMIŞ, YETİŞEMEDİĞİNİZ NE OYUN VAR, ŞÖYLE BİR BAKIVERİN.

ÇOK OYUNCULU



DESTINY 2: SHADOWKEEP
PC, PS4, X-ONE
Shadowkeep hem Destiny 2'yi yeni oyunculara ulaşılabilir hale getirmeye hem de Destiny'ye zaman harcamış oyuncularını yeni görevler ve meydan okumalarla oyunda tutmaya çalışıyor. Destiny'cilerin sevdiği bir lokasyon olan Ay'a gerş döndüğümüz bu paket, gerçekten amacına ulaşıyor mu, o tartışılır.



Hearthstone
PC
Yeni güncelleme Descent of Dragons çıktı ve sadece kart değil yeni oyun modu da getirdi.



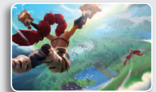
Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Ana oyun aşırı genişti, gelen ücretsiz güncellemeler onu daha da genişletti. En iyi looter shooter'lardan.



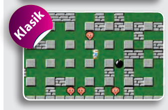
Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.



Hunt: Showdown
PC, PS4, X-One
Biraz co-op, biraz rekabet, biraz battle royale ve derinleştikçe derinleşen bir oynanış...



Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.

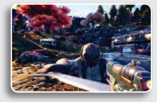


Bomberman
NES
1987'den beri aralıklı olarak yenisi çıkan sağı solu patlatma oyunu. Tadı arkadaş patlatırken çıkar ama!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



POKÉMON: SWORD & SHIELD
SWITCH
Galar bölgesinde dolaşıp pokémon avlamaya, küçük dövüşlerde pokémon'unuzu geliştirip büyük arenalarda savaşmaya hazır mısınız?! Bir Switch'iniz varsa elbette ki hazırsınız! Belki o beklediğimiz devrimsen Pokémon oyunu değil ama Pokémon yine de ya! Her şekilde kendine bağlıyor!



The Outer Worlds
PC, PS4, X-One
RYO uzmanı Obsidian'dan herkese sataşıp, bir yandan da yolsuzluk çözümleyeceğiniz bir bilimkurgu.



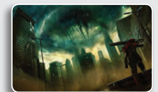
Code Vein
PC, PS4, X-One
Geçmişimizin sırları falan filan yine. Fakat Soulslike oluşu ve görselleri için belki bir şans verilerbilir.



Disco Elysium
PC
İster işinizi layığıyla yapın; ister işinizi boşverip, rüşvet alıp, kendinizi alkole verin...



Indivisible
PC, PS4, X-One
Çok boyutlu, Uzak Doğu efsanelerinden esinlenen hikayesiyle yılın başarılı bağımsızlarından.



The Surge 2
PC, PS4, X-One
Bu da Soulslike olsun ama daha çok hikâyesi olsun, eh biraz da pratik olsun, o kadar da yormasın diyenlere.

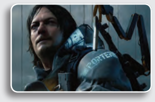


The Witcher
PC
Hazır dizi lüp diye yutulmuş, 2. sezona da bir sene varken bu seriye baştan başlamanın tam zamanı bence.

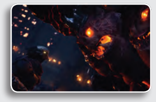
AKSİYON



SHENMUE III
PC, PS4
B-sınıfı bir kung fu filminin içinde olmak hiç bu kadar keyifli olmamıştı!18 sene sonra yarım kalan seriye geri dönen Yu Suzuki'nin dingin tarzını sonuna kadar yansıttığı bu oyun, bizleri Ryo'nun intikam serüveninde bir adım ileri taşıyor. Sevenlerin bayıldığı, sevmeyenlerin katlanamadığı Shenmue, kendi tarzından ödün vermiyor.



Death Stranding
PS4
Death Stranding gerçekten harika bir tecrübe ama sağa sola kargo taşımak da herkeslik değil, o da kesin.



Darksiders: Genesis
PC, PS4, X-One, Switch
Bolca iblis kesmece, iyi bir hikâye. Utanmasak Darksiders III'ten daha Darksiders diyeceğiz. Dedik hatta ya!



Star Wars Jedi: Fallen Order
PC, PS4, X-One
Order 66'ten son anda kaçan bir Padawan olarak Jedi'ları yeniden bir araya getirme peşindeyiz. Özlenen SW oyunu.



Dragon Ball Z: Kakarot
PC, PS4, X-One
Orijinal seslendirme ve ses efektleriyle bildiğiniz Dragon Ball dünyasında savaş dövüş mü? Ben varım!



Terminator: Resistance
PC, PS4, X-One
Gelecekte geçen, New Vegas esintili bir Terminator oyunu mu? Kulağa güzel gelmiyor mu sizce de?



MechWarrior 5: Mercenaries
PC
Eğer mecha kullanma fikri size keyifli geliyorsa alın gitsin! Fakat bazı teknik aksaklıkları da yok değil.

Bundan bir elli yıl falan önce yaşasanız ne hakkında bir dergi yapardınız acaba?

1. *Weird Tales gibi bir dergi yapar, fantastik korku tanıtırdım. - M. İHSAN*
2. *60'lar Türkiyesi'nde rock n' roll dergisi yapardım, yine doğru düzgün satamazdım :) - ÖMER*
3. *Bilimkurgu üzerine olurdu herhalde, yapacak hiçbir şey olmadığı için sürekli geleceği düşünürdüm. - EMRE S.*
4. *Tabii ki de çizgi roman dergisi yaparım, erkenden el koyarım piyasaya. - SABRİ*
5. *Seyahat dergisi olabilirdi ve bugün hâlâ onu yapıyor olurdum sanırım. İsmi de Oyun-gezer olabilir mesela? - SERPİL*

İçinde bulunduğumuz şartlar düşünülünce dünyaya çekidüzen verme ihtimali en yüksek oyun karakteri?

1. *Tabii ki ailemizin Hitman'i Agent 47, hatta kendisine uygun bir liste bile verebilirim. - ESER*
2. *Diablo 3'teki Nephalem'im çok geliştirdi kendini, intelligence'ı da fena değil. Fırsat verilirse neden olmasın... - SERPİL*
3. *Sephiroth. İnsan yok sorun yok. Mis. - ÖMER*
4. *Tabii ki Portal 2'den Cave Johnson! - M. İHSAN*
5. *Gordon Freeman'ı koyalım, sessizin sesi olsu-.. Bi' dakika... - SABRİ*

Koskoca dosya yaptık, anketini de yapalım: 2020'de tek bir oyun çıkacak olsa, hangisi olsun?

1. *LoL (hayır LoL değil, FF7, gülme efekti o) - ÖMER*
2. *Bannerlord, ama modlama araçları açık gelsin. - YASİN*
3. *Captain Tsubasa: Rise of New Champions :) - EMRE S.*
4. *Civ 5 çıksın bi daha. Hâlâ niye oynuyorsun diyenlere verecek cevabım olur. - SERPİL*
5. *Bannerlord tabiki, It's almost harvesting season! - MUTLU*

STRATEJİ



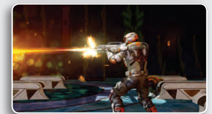
Total War: Three Kingdoms
PC
Madate of Heaven DLC'si bizlerle. Şimdiye kadarki en büyük Total War ek paketi yeni savaş mekanikleri ve karakterlerle geliyor.



Planet Zoo: Arctic Park (DLC)
PC
4 yeni hayvan ve 200'den fazla yeni dekorasyonla şimdi Kuzey Kutbu havasını kendi hayvanat bahçenize taşıyabileceksiniz.



Frostpunk: The Last Autumn (DLC)
PC, PS4, X-One
Ana oyunun öncesinde gerçekleşen olayları konu alan DLC, Frostpunk evrenini genişletiyor.



Phoenix Point
PC, PS4, X-One
XCOM'un tasarımcısından keyifli bir sıra-tabanlı taktik oyunu. Fakat bir o kadar da bug ve AI sıkıntısı çektiğini söylemek gerek.

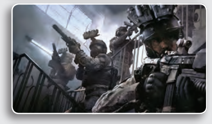


UFO: Enemy Unknown
PC, PS1, Amiga
Yıl 1994. XCOM efsanesini başlatan oyun. Yaratıcısı Jullian Gollop'un Phoenix Point'inin bu kadar ilgi çekmesinin başlıca sebebi.

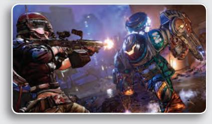
FPS



Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



Call of Duty: Modern Warfare
PC, PS4, X-One
Eski MW'leri sevenler, o tadı arayanlar aradıklarını sonuna kadar bulacak. Fazlasını isteyenlerin durumuysa biraz karışık.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Vurdu, kırdı, macera... Oh, oh! İyiyiz gene hadi. Hype'landığımız, ağzımızın suyu aka aka beklediğimiz devam oyunu sonunda geldi.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Halo: The Master Chief Edition
PC, X-One
İster uzun süreli hayranı olun, ister yeni tanışıyor olun; Halo'nun neden FPS türünü tanımlayan oyunlardan biri olduğunu gösteriyor.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Transport Fever 2
PC
Yol yapmaya, ray kurmaya hazır mıyız?! Teknik aksaklıkları eğlencesine biraz ket vursa da, güzel bir ulaşım simülasyonu.



Need For Speed: Heat
PC, PS4, X-One
Eskinin efsane serisi NFS'nin her yeni oyununun en iyi ihtimalle orta halli çıkacağını bilmek bir dram değil de nedir?



ETS 2: Road To The Black Sea
PC
Artık Türkiye, Romanya ve Bulgaristan'da da direksiyon sallayabileceğiniz bu DLC gerçekten hakkı verilerek yapılmış.

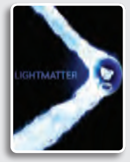


Football Manager 2020
PC
FM bu menajerlik işini nasıl yapacağını iyi biliyor zaten, bir iki ufak dokunuşla hayranlarını yeniden tavlamayı başarıyor.



Colin McRae Rally
PC, PS1
Colin McRae'nin vefatından sonra Dirt ve Dirt Rally isimlerine evrilen serinin ilk oyunu tekerlerimizi yerden kesmişti.

AYIN ALTIN OYUNLARI



LIGHTMATTER

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Dota Underlords tam popülerliği dibi görmek üzereyken erken erişimden çıkma kartını oynuyor.

Şubat '20	
Zombie Army 4: Dead War	4 Şubat
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	4 Şubat
Dreams	14 Şubat
Street Fighter V: Champion Edition	14 Şubat
Dota Underlords	25 Şubat
One-Punch Man: A Hero Nobody Knows	28 Şubat
Romance of the Three Kingdoms	28 Şubat
Mart '20	
Ori and the Will of the Wisps	11 Mart
Nioh 2	13 Mart
Fairy Tail	19 Mart
Animal Crossing: New Horizons	20 Mart
Doom Eternal	20 Mart
Bleeding Edge	24 Mart
One Piece: Pirate Warriors 4	27 Mart
Persona 5 Royal	31 Mart
Nisan '20	
Resident Evil 3	3 Nisan
Final Fantasy VII Remake	10 Nisan
Gears Tactics	28 Nisan



SANAL GERÇEKLİK



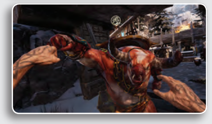
Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Gorn
Vive, Rift, WMR, Index
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

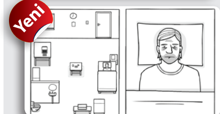


Sairento VR
Vive, Rift
VR'da ninja olmak, katanayla robot kesmek kulağa keyifli geliyorsa harika bir oyun. Peki bir hikâyesi yok fakat mekanikleri eğlenceli.

MACERA & BULMACA



Still There
PC, Switch
Uzayda bir "deniz feneri", yanlızlık, keder ve kahve yapmak üzerine kurulu bir bulmaca oyunu. Gizemli bir mesajla rutininiz bölününce ne yapacaksınız?



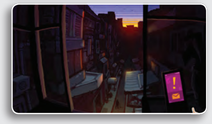
The White Door
PC, Android
Katı kuralları olan bu akıl hastanesinde, hafıza kaybı yaşayan bir adamın hatıralarını izleyerek ona yardım etmeye, hayatına renk katmaya çalışın.



Lightmatter
PC, PS4, X-One
Gölgelerin sizi öldürdüğü ve gizemli bir enerji kaynağının yeri olan bir tesisten sağ çıkmaya çalıştığınız ser verip sır vermeyen bir bulmaca oyunu.

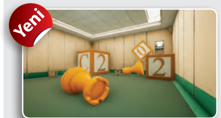


Arise: A Simple Story
PC, PS4
Tasarım olarak son derece güzel, hikâyesi oynadıktan sonra da sizinle kalacak bir platform bulmaca oyunu!

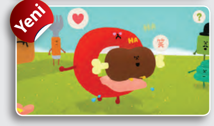


A Night At The Races
PC
Hızlı oynamaya dayalı bir platformer. Sizi şirin tasarımı ve müzikleriyle içine çekip, reflekslerinizi sonuna kadar zorlayacak.

BİR GARİP OYUN



Superliminal
PC
Resmen siz onu oynamıyorsunuz, o sizin gerçeklik algınızla oynuyor. Orijinal fikirler içeren bir perspektif bulmacası oyunu.



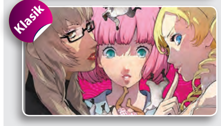
Wattam
PC, PS4,
Her şeyin ortadan kaybolduğu bir dünyada önce ağaç bulun, sonra ona suşi yedirin! Kolay iş değil doğrusu...



Sayonara Wild Hearts
PC, PS4, Switch
Elektronik müziğin ön planda olduğu bu kısa oyunda tempoyu korumaya ve kalpleri toplamaya çalışın.



Untitled Goose Game
PC
O tabela beni durduramaz dostum! Neden biliyor musun? Çünkü ben okuma yazma bilmiyorum! Kazım ben!



Catherine: Full Body
PS4
Bu kafa karıştırıcı, çekici mi ürkünç mü olduğuna karar veremediğimiz macerayı ilkinde kaçırdıysanız, şimdi dalmanın tam zamanı!

ALT

VİZYON TARİHİ
14/02
2020



SONIC BEY'İN İNANILMAZ DEĞİŞİMİ AZ SONRA...

ALİ SEZGİN

Film yapmak zor iş. Bunu söylerken sadece işin maddi boyutundan veya set emekçilerinin geceli gündüzlü çabalarından da bahsetmiyorum üstelik. Beyaz yaka dünyası, neyin iyi olduğunu neyin popüler olduğunu düşünen yöneticilerle dolu. Sonic buna muhteşem bir örnek mesela; belirli bir neslin çocukluğunun tamamına damga vurmuş bir popular kültür ikonunu alıp, onu yüzüne bile bakılamayacak kadar çirkin insansı bir yaratığa çevirmek ancak kültüre hâkim olmayan bir çokbilmiş yöneticinin işi olabilirdi. Sevgili okurlar, bir "dehanın" başarılı olmaması zor bir fikri az daha nasıl onlarca milyon dolarlık bir balona çevirdiğini merak ediyorsanız hazırlanın. Oldukça hızlı giden mavi bir aracın kazadan son anda kaçışını okuyacaksınız.

Sonic filmi Deadpool'dan hatırlayacağınız yönetmen Tim Miller'ın Paramount'u ikna edişiyle başlıyor. Tahmin edebilirsiniz ki gişe filmleri ciddi anlamda büyük bütçelere sahipler ve eğer George Lucas değilseniz oturup kendi filminizi çekme ihtimaliniz yok. Paramount Pictures filme onay ve bütçe verdiğinde karşılığında kreatif konularda söz sahibi oluyor. Stüdyolar bu işe girdiklerinde içinde filmin hedef alacağı yaş grubundan, senaryodaki olay örgüsüne ve hatta oynayacak oyunculara bile karışma hakkında sahip oluyor. Özetle prodüktör oyuncu seçen cast yöneticisini seçiyor olsa da son söz çoğu zaman paranın kaynağı stüdyoda oluyor. Sonic konusundaysa bizi ilgilendiren durum, mavi hız topunun kendisinde. Stüdyo onca seçenek arasında o kadar garip bir tercih yapıyor ki, hem oyun severlerin tanıyıp sevdiği karakterden uzak hem de dışarıdan bakan üçüncü bir gözün bile sevmeyeceği bir canavar ortaya çıkıyor. Öyle ki Sonic karakterini tasarlayan asıl kişi Yuji Naka bile asıl tasarımın fazlasıyla garip bulduğunu Twitter'da belirtiyor.

Daha önce test gösterimleri sırasında kötü yorumlar alan filmlerden sahnelerin kesildiği, duruma göre filmlerin iptal edildiği bile oldu. Şimdi bahsedeceklerimse belki de tarihte ilk defa ve son defa yaşanan bir olaya ev sahipliği yaptı; insanlar çıkan Sonic tiplemesinden o kadar rahatsız oldular ki gelen kötü yorumların ve negatif eleştirilerin ardı arkası kesilmedi. Düşünsenize; herkesin çok sevdiği, insanların çocukluklarının bir parçası olan bir karakterin filmine ait ilk fragmanı yayınlıyorsunuz ve bütün internet üzerinize çöküyor. Yönetmen Robert Fowler'ın önünde iki seçenek kalıyordu; filmi olduğu gibi çıkarıp, kaçınılmaz gişe felaketini en ön sıradan izleyebilirdi. Bunun yerine kendisi ikinci seçeneği tercih etti. Fowler hiç yapılmamış bir şeyi yapacaktı. Twitter'dan yaptığı açıklamada Sonic filminin nerdeyse 6 ay ertelendiğini ve tepki toplayan Sonic karakterinin yeniden tasarlanacağını duyurdu. Yapım aşamasında karakterler değişir, montajda olumsuz tepkiler alan sahneler kesilir, bunlar normaldir. Herkesin izleyip gördüğü tanıtım filminden sonra filmi altı ay erteleyerek başrolü değiştirmekse akıl alır bir durum değildi elbette.

Neyse ki Fowler'ın "tepkileri duyduk ve buna uygun bir karar aldık" yorumu Sonic hayranları tarafından gayet olumlu karşılandı. Medya sektörü böyle bir şey işte. Belki kararı kendileri vermedi ama bu yönetmen de daha düne kadar o canavar insan tipli Sonic projesinin parçasıydı. Aralık ayında aslında uygun yeni ve sevimli Sonic ortaya çıktığındaysa, bütün bu felaket bir anda sinema tarihinin en başarılı pazarlama projelerinden birine dönüştü. Daha düne kadar çoğu kişinin haberdar olmadığı, gişeden öylece geçip gidecek sıradan Sonic filmi artık herkesin olumlu şekilde konuştuğu ve hatta merak ettiği bir eser haline geldi. Indiewire'ın raporuna göre Sonic'in estetik operasyonu stüdyoya yaklaşık 5 milyon dolara mâl oldu. Kimsenin gitmeyeceği bir filmden edilecek zararla kıyaslandığında oldukça küçük bir rakam. Yenilenen Sonic'in gişede başarılı olup olmayacağı bütün bu kumarın sonucunu belirleyecek.







Bunu yapan stüdyo kör oldu

İlginç bir bilgi olarak Sonic'in yeniden tasarımını yapan Moving Picture Company'nin Vancouver stüdyosu geçtiğimiz ay kapanacağını resmi olarak duyurdu. Vancouver'da Sony'den Pixar'a çok sayıda animasyon stüdyosu var ve buradaki emekçilerin son dönemde çıkmış neredeyse bütün filmlerde emekleri var.

Stüdyonun kapanmasının nedeni Sonic değil elbette. Aksine son dakikada gelen bu projenin stüdyo için can suyu olduğunu da tahmin ediyorum. Ne yazık ki bu yeterli olmamış ki yüzlerce çalışanlı animasyon firması sonunda topu atmış. Sonic'e tekrar hayat veren bu kahramanların yakın zamanda daha iyi işler bulmasını umuyoruz.

YÖNETMEN: Jeff Fowler **OYUNCULAR:** Jim Carrey, James Marsden, Neal McDonough, Ben Schwartz

CHRISTOPHER TOLKIEN

Theoden gözlerini açtı; gözleri berraktı ve zorlanarak da olsa sakin bir sesle konuştu. "Elveda Efendi Hobbit!" dedi. "Bedenim kırıldı. Atalarıma gidiyorum. Ve artık, onların o kudretli topluluklarında bile utanmayacağım."

YASİN İLGÜN

Orta-dünya denince akla gelen ikinci isimdi Christopher Tolkien. Babasının eserlerinin koruyucusu ve bu evrenin en büyük kahramanlarından biriydi benim gözümde. Beren ve Luthien'in önsözünü okurken duygulanmamak elde değil, son yıllarını yaşadığını söylüyor ve Gondolin'in Düşüşü'nü kitaplaştıramayacağından bahsediyordu. Bunu bir röportajda da oldukça hüzünlü bir şekilde ifade etmişti. Baba J. R. R. Tolkien için Kadim Günler'in hikâyelerinden üç tanesi diğerlerinden biraz daha değerliydi ve bunları ayrı kitaplar olarak görmek istiyordu: Hurin'in Çocukları, Beren & Luthien ve son olarak Gondolin'in Düşüşü. Hayatını babasının eserlerine adayan ve bu masallarla büyüyen Christopher'sa Beren ve Luthien'i yayına hazır hale getirdiğinde 93 yaşındaydı. Aslında hayatının bu noktasında babasını fazlasıyla gururlandırmıştı, ancak bu onu durdurmadı. 30 Ağustos 2018'de Gondolin'in Düşüşü de okurlarla harici bir kitap olarak buluştu ve baba Tolkien'ın hayali gerçekleşti. Ocak 2019'da hayata gözlerini yuman Christopher Tolkien'sa tıpkı Theoden Kral gibi babasının ve atalarının yanına büyük bir gururla gitmiş oldu.

Hani akla gelen ikinci isimdi dedim ya, aslında baba Tolkien'la denk biri benim için Christopher Tolkien. J. R. R. Tolkien'ın eserlerinin sıkı bir hayranıysanız arkasında bıraktığı işlerin ne kadar büyük; ama bir o kadar da dağınık olduğundan haberdarsınız demektir. Orta-dünya haritaları, Silmarillion ve daha pek çok esere Christopher Tokien sayesinde kavuştuk. Mevzubahis eserleri bastıktan sonra bile araştırmalarına devam etti ve kendi hatalarını bulduğunda da onların üstünü kapatmak yerine düzenlemeler yaptı, yeri geldi okurlardan özür diledi. Bu evrende büyümüş, bu hikâyelerle yaşamış biriydi Christopher Tolkien; "Kulağa her ne kadar tuhaf gelse de ben babamın oluşturduğu bu evrende büyüdüm. Silmarillion'daki şehirler benim için Babil'den daha gerçek." demişti bir konuşmasında. Adanmışlığın vücut bulmuş haliydi.

Frodo'nun Tom Bombadil'in evinde gördüğü rüyadan alınmış bir kısımla veda etmek istiyorum: "Son mu? Hayır bu yolculuğun sonu değil. Ölüm sadece başka bir yoldur, hepimizin aşması gereken. Bu dünyanın gri yağmur perdesi kalkar ve her şey gümüş bir aynaya döner ve sonra görürsün... Hızla doğan güneşin altındaki uzak yeşil ülkeyi."

Teşekkürler Christopher Tolkien.

FİLMLERİ NASIL BEĞENMEZ YA?

Bu aslında büyük bir sır değil; Christopher Tolkien, Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi üçlemesini sevmez. Babasının hikâyesinin paramparça edildiğini, 15-25 arasındaki gençler için bir aksiyon filmi yapıldığını savunur. Haksız da değil aslında. PJ her ne kadar benzersiz bir işe imza atmış olsa da anlattığı hikâyeyle kitaplar arasında muazzam bir fark var, üstelik PJ'in filmlerinde olay örgüsünde akıl almaz boşluklar mevcut.

Tabii ki kitaptan birebir film uyarlamak mümkün değil, ama hikâyeye biraz daha sadakat gösterilebilirdi. Hobbit filmlerinden bahsetmeye gerek bile yok sanırım değil mi dostlar? Unutmayın biz Orta-dünya'ya sonradan dâhil olduk, ama Christopher direkt olarak onun içinde büyüdü, yaşadı ve yaşattı.





YILIN BİLİM KURGU FİLMLERİ



GELECEK ARTIK ŞİMDİ

Farkındaysanız tam da bilimkurgu filmlerine yaraşır zamanları yaşıyoruz artık. Gözümüzde kablosuz VR gözlükleriyle sanal alemlere çok daha derinlemesine girerken ve etrafımızdaki teknoloji sayesinde artık evdeki buzdolabı bile bizden daha akıllıyken insan kendini cidden gelecekte hissediyor. Ya da 2020 yılında olmanın cazibesi gözümüzü kamaştırıyor. Öyle ya da böyle bu yıl yine bilimkurguyla harmanlanmış pek çok film izleyeceğiz. Aralarında Christopher Nolan ve Denis Villenuve gibi türe katkısı büyük olan iki dev yönetmenin filmleri de var üstelik. Sizin en çok beklediklerinizi de listeye almışızdır umuyorum.

19 KASIM

YÖNETMEN: Adam Wingard
OYUNCULAR: Alexander Skarsgård, Millie Bobby Brown, Rebecca Hall, Brian Tyree Henry, Shun Oguri

GODZILLA VS KONG

Bana fanatizm yapıyor diyeceksiniz ama King Kong asla Godzilla'ya rakip olamaz bence. Biri hiçbir silahın işlemediği ve ağzından nükleer lazer atan bir canavar, ötekiyse bildiğin düz goril. Zaten aralarındaki bu aşikâr farktan ötürü 1962 yapımı orijinal filmde King Kong'a elektrik gücü falan vermişlerdi sırf Godzilla'ya rakip olabilsin diye.

İşte bu filmden dile kolay 58 yıl sonra beyaz perdenin tartışmasız en popüler iki dev canavarı yeniden karşı karşıya geliyor. 2014 yılında başlayan MonsterVerse'ün üç filmi boyunca King Kong, Godzilla ve Godzilla'nın düşmanlarını yeniden tanımış, dünyanın bir zamanlar bu devlere ait olduğunu, hatta bu iki devin çağlar önce de kapıştığını duvar resimlerinden öğrenmiştik. Yeni filmin konusuna göre de dünyayı bu devlerden kurtarmak isteyen bir grup Kong ve Godzilla'yı gene birbirine düşürecek.

MonsterVerse'ün şimdiye kadarki filmleri şunu gösterdi ki sinema açısından gene zayıf, fakat pek sevdiğimiz bu canavarları hakkıyla beyaz perdeye yansıtan bir film bizleri bekliyor olacak. Zaten birbirlerinin ağzına ağzına vursunlar, kapışırlarken yer yerinden oynasın, benim gibi kaiju delilerine yeter de artar bile. Ne kadar başarılı bir film olur bilinmez fakat 2020'nin en çok gişe yapacak filmlerinden biri olacağı garanti. Godzilla tişörtümü hazırladım, heyecanla bekliyorum. Olur da King Kong kazanırsa yakarım o salonu ben. **EMRE S.**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★☆☆

10 TEMMUZ

YÖNETMEN: Jason Reitman **OYUNCULAR:** Bill Murray, Sigourney Weaver, Dan Aykroyd, Ernie Hudson, Annie Potts

GHOSTBUSTERS AFTERLIFE

Gelmiş geçmiş en kötü filmlerden biri olan "Tamamı Kadın Hayalet Avcıları"ndan sonra Ghostbusters evreninin kepenkleri tamamen indirdiğinden emindim. Ama ne sürprizdir ki ilk iki filmin yönetmeni Ivan Reitman'ın oğlu birdenbire ibreyi yeniden eski dostlarımızın lehine çeviriverdi. Nasıl mı? İlk iki filmi yok saymak yerine onlarla aynı evrende geçen, hatta orijinal kadroyu içeren yeni bir filmle! Reitman'ın pozitif yorumları nedeniyle heyecanlanmıştım, ne yalan söyleyeyim. Ama ilk fragmanlara bakılırsa karşımızda Stranger Things'in izinden giden bir gençlik filmi olacak. Öyle olmamasını dilerdim açıkçası. Yine de üçüncü-olamayan-filmden daha kötü çıkamaz. **M. İHSAN**

BEKLEMETRE: ★★★★★★☆☆☆☆

18 ARALIK

YÖNETMEN: Denis Villeneuve
OYUNCULAR: Rebecca Ferguson, Timothée Chalamet, Jason Momoa

DUNE

Bu film, Frank Herbert'in 6 kitaplık Dune serisinin ilk sinemaya uyarlanışı değil. 1984 yapımı bir filmi daha var Dune'un. Hem de David Lynch'in yazıp yönettiği. Fakat gelin görün ki bu filmin başardığı en büyük şey, Frank Herbert'in toplamda 2643 sayfa ve 6 kitapta anlattıklarının öyle kolay kolay tek bir filme sığdırılamayacağını ispatlamasıydı. Gişede zamanın parasıyla 10 milyon dolar kadar kaybı oldu. Ne eleştirmenler beğendi ne de bilimkurgu hayranları.

Ki olay filmin direkt olarak kötü olması da değildi. Lynch bütün seriyi kapsayan bir film çekmeye çalışmıştı fakat bu çabası ister istemez senaryonun biraz yavan olmasına yol açmıştı. Evet, görsel efektler konusunda elinden geleni ardına koymamıştı ama bunlar da filmin kendi dünyasını açıklayabilmek konusunda eksik kaldığı gerçeğini kapatamıyordu. Evet, belki Dune serisine hâkim birisi filmden daha farklı düşüncelerle çıkabilirdi, fakat David Lynch'in Dune'u kendini satmak konusunda birçok açıdan eksik kalıyordu.

Şimdi, neredeyse 40 sene sonra bir Dune filmi daha geliyor ve belli ki geçmişten bazı dersler çıkarılmış. 2020 sonunda vizyona girecek Dune, aynı isimli ilk kitabın yarısından biraz fazlasını kapsıyor. Peşinden planlanmış bir film daha var. Yönetmen koltuğundaysa senaryo ve yapım aşamalarına da dâhil olan; Blade Runner, Arrival ve Sicario gibi filmlerden tanıdığımız David Villeneuve var. Ve şu ana kadar film hakkında gerek eleştirmenler gerek oyuncular son derece pozitif şeyler söylüyorlar.

Ocak ayında filmden ilk görüntüler özel bir gösterimle paylaşıldı. Gösterilen kısa bölüm, efektleri henüz tamamlanmamış ham görüntülerden oluşuyorduysa da şimdiden izleyenleri büyülemiş gibi duruyor.

Bilimkurgu kitapları yazarı Brian Clement de bu şanslı izleyicilerden biriydi. Görüntülerle ilgili fikirlerini Twitter hesabından paylaşan yazar, Dune'un, The Lord of the Rings 20 sene önce ya da ilk Star Wars filmleri 40 sene önce insanları nasıl etkilediyse, Dune'un da o boyutta bir etki bırakacağını düşündüğünü söyledi.

Görüntüler paylaşılmadan önce, Aralık ayındaysa Paul Atreides'in (Timothée Shalamet) babası Duke Leto Atreides'i canlandıran Oscar Iscaac filmle ilgili görüşlerini Collider'la yapılan bir röportajda paylaşarak heyecanlandırmıştı bizi.

"Orijinal Frank Herbert romanlarının tonunu David Villeneuve'den daha iyi yakalayabilecek birisi daha olduğunu düşünmüyorum" diye konuşmuştu Isaac, "Göreceğiniz bazı şeyler gerçekten kâbus gibi, bunu açıklamadın başka bir yolu yok. Şok edici, korkutucu. İlkel. Ve Denis, ben ve Chalamet ve Rebecca Ferguson bir aile olarak bu duyguları aradık. Gerçekten çok heyecanlıyım."

Oscar Isaac, Timothée Chalamet ve Rebecca Ferguson, Dune'un tek ünlü isimleri değiller. Dave Bautista, Josh Brolin, Zendaya, Jason Momoa ve Javier Bardem de Dune kadrosunda aşina olduğumuz isimlerden. Filmin müzikleriyse Hans Zimmer tarafından yapılıyor.

Böyle bir kadro ve ilk izlenimlerin pozitifliği bir araya gelince insan gerçekten heyecanına hâkim olamıyor. Üstelik bu sefer hikâyenin tek bir filme sıkıştırılmaya çalışılmayacağını bilmek de sevindirici. Dune kısa bir roman serisi değil. Eğer orijinal 6'lıdan sonra çıkan 10'dan fazla kitabı da sayarsanız elimizde resmen yaşayan bir dünya ve fazlasıyla materyal olduğu bir gerçek. Bu romanların hakkını vermek konusunda da David Villeneuve ve oyuncularına çok büyük bir görev düşüyor.

Fakat şimdiki bilgilerin ışığında şunu söylemek mümkün ki; bu sefer bu Dune işini tutturacaklar gibi. ■ **GÜLHİS**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★



1 MAYIS



YÖNETMEN: Cate Shortland **OYUNCULAR:** Scarlett Johansson, Florence Pugh, David Harbour

BLACK WIDOW

23 filmlik Infinity Saga'nın ardından hepimiz Marvel ve Disney'in izleyeceği yolu merak ediyoruz. Bu hikâye artık içimize işledi. Gidenlerle, kalanlarla, bu evrenin biz de bir parçası olduk diyebiliriz. Ama 2020 yılında Kevin Faige ve dadaşlar bizleri beklentilerimiz dışında başka bir şeye hazırlıyorlar, bu belli. Biraz Endgame spoiler'ı vermek zorunda kalacağım, o yüzden önceden uyarmam gerekiyor. Ölmüş bir karakterin filminin bize bu evren hakkında neler anlatabileceğini düşünüyorum açıkçası. Bu sorunun cevabı yeteri kadar açıklayıcı ve aydınlatıcı olacak mı, açıkçası kimse bunu bilmiyor. Bu filmin MCU için gerekliliğini kafamda sürekli sorguluyorum. Fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla iyi bir aksiyon filmi olacağı kesin. Ama MCU bizlere öyle bir yol çizdi ki, bu yolda nicelik dışında nitelik ve uzun vadeli bir hikâye beklediğimiz kesin. Güzel bir aksiyon yeterli olur gibi geliyor ama MCU'yla hiçbir bağ kurmadan sadece feminst hareketi temsil edecekse takipçiler tarafından eleştirilmesi de muhtemel. Çünkü bu sene elimizde 2 adet MCU filmi var ve yaşadığımız 10 senelik macera üstüne, daha fazlasına ya da en azından yakın bir maceraya yeniden yol almak istiyoruz. Bütün bu kaygıların dışında Black Widow özellikle oyuncu kadrosuyla ilgi çekiyor, buna bir şey diyemem. Kötü adam olarak karşımızda Taskmaster olacak, ki kendisi sürprizlere açık bir karakter aslında. Sevilen bir karakter ve onun geçmişi bizimle olacak. Beklentilerim yüksek değil ama kesinlikle alçak da değil. ■ **POZAN**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★☆☆☆

20 MART

YÖNETMEN: John Krasinski
OYUNCULAR: Emily Blunt, Noah Jupe, Millicent Simmonds

A QUIET PLACE PART II

Yılın en büyük sürprizlerinden birine hazır mısınız? Gerçekten beklenmedik bir film bizi bekliyor. John Krasinski'nin ilk yönetmenlik denemesi olan ve gayet düşük bir bütçeyle izleyicinin karşısına çıkan A Quiet Place, gerekli insanları memnun etmiş olacak ki bu sene devam filmiyle karşımıza çıkacak. Beklenmedik bir şekilde eleştirmenlerden ve izleyicilerden çok fazla olumlu eleştiri alan bu post-apokaliptik dramanın son sahnesini düşündüğümüzde ikinci filmi beklemek çok da aklımıza gelmedi aslında. Yeteri kadar üzülmüştük ama bizi üzecekleri ya da şaşırtacakları daha fazla hikâye olduğunu da içten içe biliyorduk. Sessiz olmak zorunda olduğunuz bu dünyada, bu noktaya nasıl gelindiği ve o yaratıkların nereden geldiği kafamıza takılmıştı tabii ki. Film bunlar hakkında hiçbir bilgi vermiyordu ama kalitesiyle bunu düşünmemize ve sorgulamamıza önayak oluyordu. Sorular belli; cevaplar gelecek mi? Yayınlanan fragmandan anladığım kadarıyla olayların başladığı anı göreceğiz ama bizi aydınlatacak olan tabii ki günümüz olacak. Ben şahsen olayların başlangıcını merak ediyorum, ilk film bende bu etkiyi bıraktı. Kimsenin çok fazla beklentisi olmayan ama beklentileri aşan bu film bana kalırsa devam filmiyle de gerilimi hissettirmeye ve o dünya için endişelenmemize yol açacak, sessizliğimiz ya da tepkimiz sonuca giden ayrıntıyı belirleyecek. Beklentim en kötü ihtimalle ilk film kadar; o seviyeden aşağısını da beklemiyorum. ■ **POZAN**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★☆☆



YÖNETMEN: Miguel Sapochnik **OYUNCULAR:** Tom Hanks, Caleb Landry Jones, Skeet Ulrich, Laura Harrier

2 EKİM

BIOS

Bana biraz Death Stranding'i anımsatan filmde Tom Hanks dünyada kalan son insanı canlandırırken (Cast Away'de de adada kalmıştı hatırlarsanız) ölümüne yakın olduğunun bilincindedir ve köpeğini koruması için bir robot yapmaya karar verir. Biz çoğunlukla robotun bakış açısından insan yaşamına dair akıl yürütmeler görecekmişiz. İlginç. Filmin yönetmeniyse Game of Thrones'un en büyük bölümlerinde imzası bulunan Miguel Sapochnik ve yapımcı koltuğunda da Hanks'in dostu ve çoğu filminde rol aldığı Robert Zemeckis var. Bayağı ilginç bir film olacağını düşündüğüm yapım en çok beklediklerimden. ■ **EREN E.**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★☆☆

ALT

3 TEMMUZ



YÖNETMEN: Dean Parisot
OYUNCULAR: Keanu Reeves, Alex Winter, William Sadler

BILL AND TED FACE THE MUSIC

İlk iki filmi vakti zamanında izlemeyenler için Bill ve Ted'in niçin bu kadar sevildiğini, hayranlarının üçüncü filmin çekilmesi için neden 30 koca yıldır yırtındığını anlatmak zor. Ama işte sonunda bir rüya gerçek oluyor! Üstelik yeniden çekimlerin ve sıfırlanan evrenlerin moda olduğu çağımızda bunun tam aksi istikamette giden, ilk iki filmin devamı olarak çekilen bir yapım var karşımızda. Heavy metal sevdalısı olan, kendi müzik gruplarını kurmak isteyen ama gitar çalma konusunda tam bir rezalet olan Bill ve Ted bu sefer 40'lı yaşlarında, yetişkin olamamış iki yetişkin olarak çıkacak karşımıza. Müzikleriyle gelecekte tüm dünyaya sonsuz barış getireceği söylenen bu ikili hâlâ o meşhur şarkıyı yazamamıştır ve bu da tüm galaksinin geleceğini tehlikeye atmaktadır. Her zamanki gibi zaman yolculuğu, metal müzik ve dostluk üzerine bir komedi-bilimkurgu olması planlanan Face The Music önümüzdeki yaz tüm ahbapları eğlenmeye davet ediyor. Evet, başroldeki o uzun saçlı Keanu Revees :) ■ **M. İHSAN**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★☆☆☆





YÖNETMEN: Shawn Levy **OYUNCULAR:** Ryan Reynolds, Jodie Corner, Lil Rey Howery, Taika Waititi

FREE GUY

Video oyunlarının uçsuz bucaksız dünyalarında yaşayan, kimi zaman verdikleri görevlerle kimi zaman yapay zekâlarıyla aklımızda yer edinen, hele sandbox oyunlarda birbirinden yaratıcı şekillerde öldürmeye doyamadığımız fedakâr NPC'lerden biri bir video oyunun içinde olduğunu fark edip bu sisteme isyan etse nasıl olurdu?

İşte Shawn Levy'nin (Arrival, Stranger Things) yeni filmi Free Guy tam da bu soruyu konu edinecek. GTA Online benzeri bir video oyununun içinde veznedar görevindeki bir NPC olan Guy, her gün "kötü adamlar" tarafından soyulmaktan, sokakta yürürken öldürülmekten, arabayla ezilmekten bıkıyor ve sonunda rutin bir soygun sırasında yere yatıp beklemek yerine "yapmaması gereken şeyleri" yapmaya, "kötü adamlara" karşı çıkmaya başlıyor.

Bu yaratıcı konuya ek olarak işin arkasındaki isimler de Free Guy'ın ne kadar iyi olacağını belli ediyor tabi. Firma 20th Century Fox, yazar Matt Lieberman (The Addams Family), kamera önünde Ryan Reynolds ve Taika Waititi... böyle bir kadrodan kötü bir iş çıkabilir mi? Ben pek ihtimal vermiyorum. ■ **MUTLU**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★☆☆

18 EYLÜL

YÖNETMEN: Paul W. S. Anderson **OYUNCULAR:** Milla Jovovich, Ron Pearlman, Meagan Good, Tony Jaa

MONSTER HUNTER



Beni bilen bilir nasıl hastalık gibi bir Monster Hunter sevgim olduğunu. Lakin bu film duyurulduğundan beridir beklentimi epey düşük tuttum zira ekibin Residen Evil filmlerinin genel kalitesi ortada. E senaryoya da alakasız şekilde bir portaldan geçen ABD askerleri eklenmiş filan, tatsız. Tadında olan şeyse çok kötü bir kaçak fragmandan gördüğüm kadarıyla yaratıkların tasarımlarının orijinal oyunlara sadık yapılması ve Capcom yetkililerinin filmin gidişatında söz sahibi olması. Yönetmen Anderson yine eşi Milla Jovovich'i oynatmış, dağ bayır koşturmuş, iyi kahrını çekti bu adamın da bu kadın vallahi.

Ong Bak filmlerinden tanıyıp sevdiğim Tony Jaa filmde gidilen fantastik dünyanın yerlisi konumunda ve Monster Hunter World'deki bize yardımcı olan ana karaktere benzerliği filmin World'deki altyapıyı baz alacağını düşündürttü bana. Ki bu da gayet makul zira oyun gayet iyi sattı ve bilinirlik olarak serinin eski oyunlarının fersah fersah ilerisinde. Vasat bir aksiyon-bilimkurgu filmi olacak muhtemelen yapım ama beyazperdede yıllardır emek emek kestiğim yaratıkları görmek bile benim gözyaşlarımın akması için yeterli sebep. **EREN E.**

BEKLEMETRE: ★★★★★★☆☆☆☆

YÖNETMEN: Antoine Fuqua **OYUNCULAR:** Mark Wahlberg, Dylan O'Brien, Chiwetel Ejiofor

INFINITE

Mark Wahlberg seyircinin ve stüdyoların güvendiği garantili bir isim. Infinite'se bir roman uyarlaması ve Assassin's Creed'de gördüğümüze benzer, geçmiş yaşamların anımsanması ve değiştirilebilmesi üzerine kurulu enteresan bir konsepti var. Gizli bir organizasyon tarafından yürütülen operasyonlarda ajanlar geçmişe giderek tarihi değiştirebilmektedirler. Bu yeteneğe sahip Wahlberg'in karakteriyse geçmiş yaşamlarından dolayı şizofreni tanısı konmuş biraz bahtsız bir adam. Yönetmen Fuqua'nın genel filmografisine bakarak diyebilirim ki bizi sert bir aksiyon bekliyor olacak. **EREN E.**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★☆☆☆



7 AĞUSTOS



31 TEMMUZ

YÖNETMEN: Daniel Espinosa
OYUNCULAR: Jared Leto, Adria Arjona, Matt Smith, Michael Keaton, Jared Harris

MORBIUS

Enteresan bilimkurgu Life'ın yönetmeni Daniel Espinosa bilindik sulara dönmüş ve Marvel'ın karanlık anti-kahramanlarından biri olan Morbius'u beyazperdeye uyarlıyor. Başroldeki Jared Leto, Joker faciasından sonra nihayet kendine ait olabilecek bir karakter bulmuş görünüyor ve ilk çıkan fragman da umut vaat edici. "Nadir bir kan hastalığına sahip ve ömrü azalan Michael Morbius çareyi mistik bir ayinde bulur fakat iyileşse de bu iş onu yavaş yavaş bir vampire çevirmeye başlar" şeklinde bir öyküműz mevcut. Sony Venom çok tutunca Sinister Six projesine hız verdi ve Marvel'ın Spider-Man evreniyle de bağları olan (filmde Vulture'ı da göreceğiz) Morbius'u da kötüler ekibine dâhil edecek. Bu takımın karşısında Tom Holland'ın Örümcek-Adam'ının şansı ne olur bilemesek de özellikle Morbius'un bir ara film olacağını ve Sony'nin Spider-Man evrenini MCU'yla bağlayacağını öngörebiliriz. Bu da tabakta bolca yemek ve bunları tüketmek için az vakit demek. Ama yönetmenin teknik yetkinliğine ve derli toplu bir hikâye anlatma becerisine benim güvenim tam. İyi yazılmış rollerde Leto'nun da gayet sıkı oynadığını biliyoruz, dolayısıyla Morbius filmi karakterin trajedisine ne kadar önem verirse o kadar iyi olacaktır diyebiliriz. ■ **EREN E.**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★☆☆

YÖNETMEN: Leigh Whannell **OYUNCULAR:** Elisabeth Moss, Oliver Jackson-Cohen, Aldis Hodge, Michael Dorman

INVISIBLE MAN

28 ŞUBAT

2 yıl önce gerçekleşmesi planlanan ve ilk filminde batan Dark Universe projesinde Görünmez Adam rolünde Johnny Depp'i izleyecektik (!) aslında. O iş yattıktan sonra yapımcı Universal farklı bir yöne gitmeyi seçmiş anlaşılan ve bu orta bütçeli gerilim filmini hazırlamış. Eski kocasının ölümüyle kendine yüklü bir miras kalan Cecilia Kass bu ölümü şüpheli bulup araştırmaya başlar ve araştırdıkça da görünmez bir gücün kendisini takip ettiği hissine kapılır, işin daha da korkunç yanı bunu ispatlamaya çalışmak olacaktır. Bu arada bahsettiğimiz eski kocanın kadına şiddet uyguladığını da eklemek gerek. Fragman beni pek açmasa da ilginç bir korku-gerilim harmanı olacak gibi film. Ve evlilik içi şiddet durumundan sebep, görünmezliği kadınların yaşadıkları şiddete sessiz kalmasıyla bağdaşan bir metafor olarak da kullanmış olabilir. Bekleyip göreceğiz. ■ **EREN E.**



BEKLEMETRE: ★★★★★★☆☆☆☆

3 NİSAN



YÖNETMEN: Josh Boone **OYUNCULAR:** Maisie Williams, Anya Taylor-Joy, Charlie Heaton

NEW MUTANTS

Dark Phoenix'in gösterime girdiği dönemde bakmıştım en son The New Mutants'la ilgili haberlere ve açıkçası o zamanlar durumu pek de parlak görünmüyordu. Filmin Maisie Williams gibi yüksek profilli oyuncuları bazı sahnelerin yeniden çekilmesi gerektiğine ve filmin akıbetinden kendilerinin de pek emin olmadıklarına dair röportajlar veriyorlardı.

Bu dağınıklık MCU filmlerinin diğer Marvel filmlerini gölgede bırakmasından, tek bir filmin ardında 5 farklı yapımcı şirket olmasına, filmin ilk olarak X-Men filmlerinin bir parçası olarak çekilip sonradan ayrılmasına kadar birçok şeye yorulabilir. Öyle ya da böyle, bu baharda The New Mutants'a kavuşuyoruz.

Film, güçlerini yeni keşfetmeye başlayan ve gizli bir tesiste tutulan 5 genç mutantın kaçış hikâyesini konu alıyor. Magik, Cannonball ve Mirage gibi ismine aşina olabileceğiniz mutantların başlangıç hikâyelerini anlatıp üstüne yeni bir X-Men serisi kurmaksa planları, ben şimdilik varım. Hele buna bir de fragmanlarda koklattıkları korku unsurları eklenecekse, fazlasıyla varım.

Fakat yine de, filmin sallantılı yapım sürecini hatırlayıp, belki de o kadar heyecanlanmamalıyız diyorum. ■ GÜLHİS

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

5 KASIM

YÖNETMEN: Chloé Zhao **OYUNCULAR:** Angelina Jolie, Richard Madden, Salma Hayek, Kumail Nanjiani, Kit Harington

ETERNALS



2020'nin iki MCU filminden biri olan Eternals, bizleri bu evrenin çok ama çok eski bir zaman dilimine götürmeye hazırlanıyor. Marvel çizgi romanlarında sık sık adını duyduğumuz Celestials isimli ırkın, dünyamız üzerinde on binlerce yıl önce yaptığı etkileri ve yarattığı süper insanları konu olacak olan Eternals, Disney ve Marvel işbirliğinin en ilginç ve şaşırtıcı hikâyelerinden biri olmaya aday. Black Widow ve The Eternals bu sene bu evreni genişletmek için karşımıza çıkacaklar ama Feige'ın şu anda aklımızın almadığı planları olduğu da kesin. Sinematik evrenin hızla kozmik ve daha büyük hikâyelere yol aldığını hepimiz görüyoruz. Çok eskilerde geçen bir filmin kozmik gidişata katkısı illa ki olacaktır. 2020 yılında karşımıza çıkacak olan 2 filmin de sadece yer kaplasın diye çekilmeyeceği çok açık ancak bu filmin evrene katkısı Black Widow'unkinden çok daha büyük olacak. Oyuncu kadrosu zaten muhteşem. Angelina Jolie bir yana; Stark ailesinin biri öz diğeri evlatlık kardeşleri bir arada. Richard Madden ve Kit Harington filmin ağır topları. Hintli komedyen ve oyuncu Kumail Nanjiani bu film için inanılmaz bir fiziksel değişim geçirdi ve gerçek anlamda bir süper kahramana dönüştü. Ön izlenim olarak açıkçası beklentimi tam olarak belirleyemiyorum. Ama vizyona girdiğinde filmi ilk gün, en erken saatte heyecanla izlemek istediğimin de farkındayım. Bugüne kadarki Disney ve Marvel işbirliklerini düşündüğümde, geçmişteki bu hikâyenin bugüne yansıyacak olan etkisi beni fazlasıyla heyecanlandırıyor. ■ POZAN

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

YÖNETMEN: Chris McKay
OYUNCULAR: Chris Pratt, Yvonne Strahovski, J.K. Simmons

THE TOMORROW WAR

25 ARALIK



Chris Pratt 2010'ların fazla da kalabalık olmayan aksiyon adamları kontenjanından yürümeye kararlı görünüyor. Öyle ki Tomorrow War'un yapımcılığına bile soyunmuş durumda. Film bir uzaylı istilasına karşın zaman yolculuğuyla çeşitli çağlardan askerlerin toparlanıp bu tehdide karşı koymasını anlatacak. Yönetmen Chris McKay'i yine Pratt'in başrolde olduğu Lego filmlerinden hatırlayabilirsiniz. Konsept olarak bana biraz Edge of Tomorrow'u anımsatmadı değil film ve eğer senaryoda yeterince ilginçlik barındırırsa oldukça keyifli bir seyirlik de olabilir. ■ EREN E.

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★



17
TEMMUZ

YÖNETMEN: Christopher Nolan **OYUNCULAR:** John David Washington, Robert Pattinson, Elizabeth Debicki, Aaron Taylor-Johnson, Michael Ciane

TENET

Neredeyse her filminde hem teknik olarak hem de hikâye anlatımı açısından sinema sanatının ve zihinlerin sınırlarını zorlayan Nolan'ın, çizgisel olan her şeye savaş açmış bu eşsiz yönetmenin yeni filmi tabii ki 2020'nin en merak edilen yapımı.

Nolan bazı konularda çok ketum bir insan bildiğiniz üzere. Filmleri hakkında büyük bir titizlikle yarattığı sır perdesini aralamayı pek sevmiyor. Bu davranışının altında hem insanları hype trenine en ön vagondan bindirme hem de sürprizler ve zihin yorucu fikirleri hakkında ipucu vermeyerek ağzımızın tadını kaçırmama isteği var.

Tenet hakkındaki elimizde neler var şöyle bir bakalım. Filmin ismi aslında büyük bir ipucu tabii ki; Tenet bir palindromik kelime. Yani hem tersten hem de normal okunuşu aynı. Tarihteki ilk palindromik cümle olan Latince "sator arepo tenet opera rotas" deyiminin tam ortasında yer alıyor. Bu cepte. Uluslarası casus ve ajanlar, global bir nükleer soykırım, evrim ve zamanda yolculuk elimizde olan temel bilgiler. Bir de yayınlanan fragman. Her şey eşsiz bir bulmacanın parçası gibi. Henüz bu aşamada bile zihnimizi zorlayan

Nolan, filmin bütünüyle bize neler çektirecek az çok fikir sahibi olabiliyoruz. Zamanda yolculuk yapabilen ya da zamanı çizgisel olarak algılamanın ötesinde yetenekleri ya da teknolojileri olan bir örgütün, bütün dünyayı ilgilendiren bir sorunu dünyanın çeşitli bölgelerinde çözmeye çalışmasını izleyeceğiz. Aynı sahne içerisinde hem ileri hem de geriye doğru işleyen zaman kurguları bizi bekliyor. Film boyunca hangi sahne düz, hangi sahne ters anlamakta güçlük çekeceğimiz noktaların olacağından eminim. Hem çekim teknikleri hem de hikâye kurgusu anlamında gelmiş geçmiş en yorucu filmlerden olacak Tenet ve bu oldukça eğlenceli görünüyor. Nolan'ın, sinema dünyasını ve bizi derinden etkilemek için eli bu defa her zamankinden daha güçlü. Bu gücün sırrı biraz da 250 milyon dolarlık bütçede yatıyor tabii ki. Interstellar için harcanan bütçenin iki katından bahsediyoruz.

Nolan'ın kadrolu oyuncularından Michael Caine bu filmde de karşımıza çıkacak. Onun dışında genç bir oyuncu kadrosu var bu defa. John David Washington, Robert Pattinson, Aaron Taylor-Johnson ve Elizabeth Debicki gibi genç isimler büyük sınavlarını verebilecekler mi göreceğiz. Alışılmışın aksine bu defa müzikler Hans Zimmer'a ait değil, yıldızı parlayan besteci Ludwig Göransson işin başında. Nolan'ın her filminde olduğu gibi başrollerden biri yine müzikler olacak, bundan eminim. Fragmandan da bunu anlayabiliyoruz. Tenet için beklentiler olabilecek en yüksek noktada ve hayal kırıklığı riski neredeyse sıfır. Kendini defalarca ispatlamış ve neredeyse sektörün zirvesinde yer alan bir yönetmenin elinden hayal kırıklığı yaşamak pek mümkün değil zaten. Yazıyı fragmanda geçen ve aklıma kazınan bir cümleyle bitirmek istiyorum ve bu cümle bence bir tek filmi değil, Nolan'ın sinemasını da anlatıyor: "Anlamaya çalışma, hisset…" ■ POZAN

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

YÖNETMEN: Hideaki Anno, Masayuki, Kazuya Tsurumaki
SESLENDİRENLER: Megumi Ogata, Megumi Hayashibara, Yuko Miyamura

EVANGELION 3.0+1.0

2020 HAZİRAN (JP)

"Evangelion'a Rebuild başlığı altında 4 film yapıyoruz, özet filmleri gibi olacaklar ama aslında öyle olmayacaklar, çok değişecekler" dediler ve önce 2007'de şahane bir ilk film, hemen ardından, 2 yıl sonra da "OHA ÇÜŞ İNSAN YAPMIŞ OLAMAZ BUNU" seviyelerindeki ikinci filmi çıkardılar. 2. filmin o İNANILMAZ sonundan sonra 3. filmi beklerken harap ve bitap düştük. Aradan tam 5 yıl geçti, film de "meh" çıktı. Ve sonra "Hohoh 5 yıl çok mu demiştiniz?! Alın size 8 yıl!" dediler (gerçekten demediler tabii). Dördüncü (üç nokta sıfır artı bir nokta sıfırıncı?) film nihayet, bir zahmet, artık 2020'de geliyor.

İnsanların durup yarım saat birbirine bakıp çok anlamlıymış gibi duran ama hiç anlamı olmayan kısa cümleler söyledikleri Belçikalı üniversite birinci sınıf öğrencilerinin çektiği bağımsız filmler gibi olan 3. filmin ardından ne bekleyeceğimi tam bilemiyorum ama filmin ilk 10 dakikası gösterildi, Evangelion'ın o her şeyini arkasına sağladığı eğlenceli görünümü geri dönmüş gibi. Sevindirici. Videoda Mari yine söylene söylene Eva kullanıyor, Eiffel Kulesi'yle melek kesiyordu (evet). Kamyonu geri vitese takmış gibi direksiyonu çevirmesi sahnesine özellikle bayıldım. Filmde Eva'nın o karakterini sağlayan derinliği, anlamlılığı yerinde olur mu derseniz, bence olur, Eva'nın o konuda hiçbir zaman sıkıntısı olmadı. 3. film bunun suyunu çıkarmıştı, sorun oydu. Dördüncü film yine dengeyi geri kazanıyor gibi bakalım.

2. film seviyesinde bir şey beklemek hayata çok fazla sorumluluk yüklemek olur, o kadar umutlanmak istemiyorum ama 13 yıldır beklediğim finalin de mükemmel olmasını istiyorum, yapacak bir şey yok. Bir de daha az Nagisa daha fazla Asuka-Rei-Mari istiyorum. Çok mu şey istiyorum? **ÖMER**



BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★

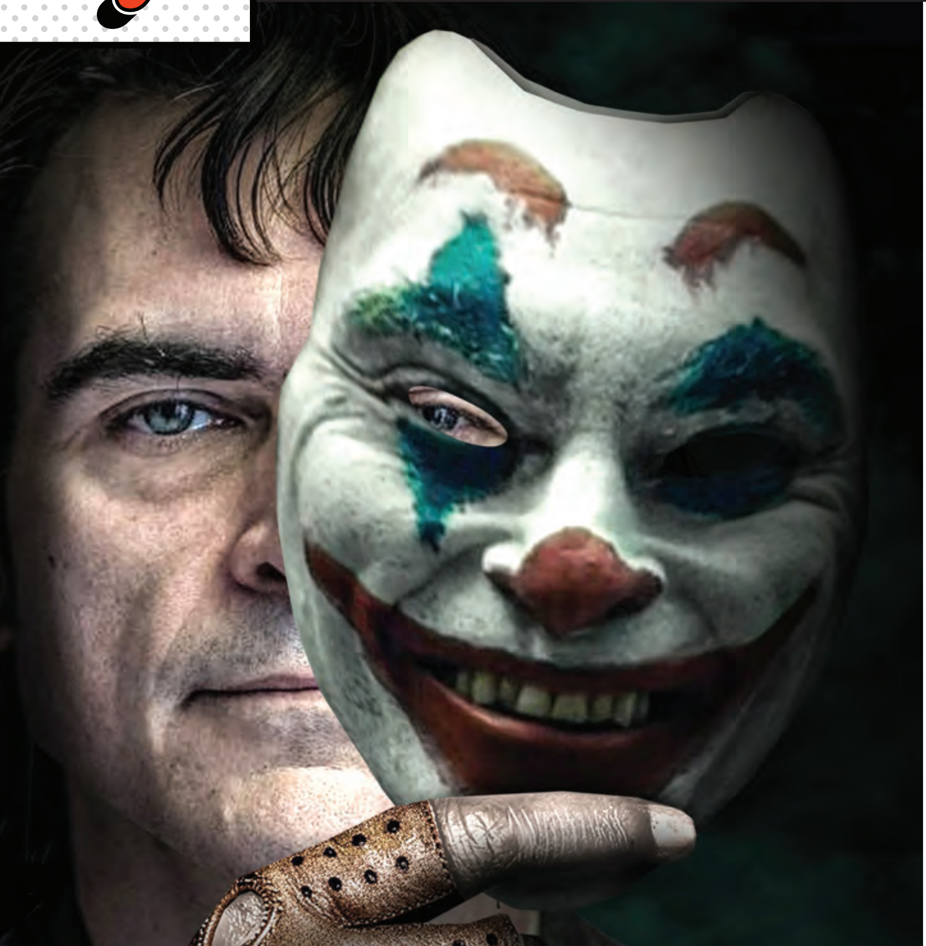


YÖNETMEN: Edgar Wright
OYUNCULAR: Thomasin McKenzie, Anya Taylor-Joy, Matt Smith, Diana Rigg

LAST NIGHT IN SOHO

Her Edgar Wright filmi beklemeye değerdir zira bol sürprizli ve temponun düşmediği bir macera izleyeceğinizi bilirsiniz. Yönetmen bu sefer dümeni psikolojik gerilim sularına kırarken işin içine zaman yolculuğu temasını da eklemeyi seçmiş. 60'ların değişen Londra'sında bir genç kadının, günümüzde yaşayan ama 60'lara takıntılı başka bir kadınla olan gizemli bağını işleyen yapımda zamanların karışması durumundan oldukça ilginç bir gerilim malzemesi çıkacağı aşikâr. Başrolde artık korku-gerilimlerde yüzüne iyice alıştığımız Anya Taylor-Joy var, ekibin geri kalanı da gayet sağlam duruyor. Bakalım Wright alıştığımız eğlenceli tarzının dışında nasıl bir işe imza atacak. **EREN E.**

BEKLEMETRE: ★★★★★★★★★★



MUTLAKA İZLEYİN

YASİN İLGÜN

YÖNETMEN: Todd Phillips **OYUNCULAR:** Joaquin Phoenix, Frances Conroy, Robert De Niro **IMDb NOTU:** 8.6

JOKER

Oscar adaylıkları boşuna değil!

Joker çizgi romanların gerçek dışı dünyasında yaşayan ve mantık sınırlarına oturtmakta bir hayli zorlandığım kötü bir adam. Haliyle onu beyaz perdede, tamamen gerçekliğimizin sınırları içerisinde hapsolmuş göstermek büyük bir riskti. Hele ki "Batman olmadan Joker de olmaz" fanatikleri ortalıkta cirit atıyorken, üstüne DC ve Warner Bros. elindeki materyali ağırlıklı olarak boşa harcıyorken bu yapıma temkinli yaklaşmamak elde değildi. Ta ki Joaquin Phoenix'in adı geçene kadar...

Bizim jenerasyonumuzun en sevdiği Joker, Heath Ledger olsa gerek. Onun Batman: Kara Şövalye'deki performansı kusursuzdu, Nolan'ın Gotham'ında hiç sırıtmıyordu. Hatta filmi sırtına alıp taşıdı desek yalan da olmaz. Ledger'ın bu efsanevi performansı zamansız vefatıyla birleşince Joker rolü hayranlar arasında kutsal bir konuya dönüştü ve Jared Leto'nun göz kanatan Joker'i de hayatlarımıza girince bir sonraki Joker'in işi ekstradan zorlaştı. Phoenix'in Joker'iyse daha ilk fotoğraftan kitleleri umutlandırmayı başardı ve sonunda fragmanı izlediğimizde bambaşka bir filmin bizi beklediğini gördük. Nitekim öyle de oluyor sevgili Oyungezerler, film çizgi romanların o fantastik dünyasını neredeyse tamamen reddediyor. Joker, hikâye boyunca gerçekliğin çizgilerini zihinsel hastalıklarıyla zorluyor. Buna da gerçekliği zorlamak denemez bile aslında, neticede mental hastalıklar uydurmaca şeyler değil. Bu konuların uzmanı değilim, ama film belki de bize bu sıkıntıları yaşayan insanların dünyasını da ucundan yansıtıyor olabilir.

Joaquin Phoenix'in Joker'i özünde bir oluşum hikâyesi. Bu sebeple bazı koyu çizgi roman hayranları filme ziyadesiyle ön yargılı yaklaşabilir. Arthur Fleck isimli kahramanımız kiralık bir palyaço ve aynı zamanda stand-up komedyeni olmanın hayallerini kuruyor. Düşlediği dünya da aslında sürekli gözünün önünde ve sanki uzansa erişebilecek gibi geliyor, ama hepimizin bildiği gibi dünya acımasız ve düşene tekme atmayı seviyor. Arthur da düşmeye ve tekmelenmeye meyilli bir karakter. Kötü insanı toplum yaratır önermesini sevmiyorum ve özellikle "yerde tekmelendiği için kötü oldu, yoksa iyi adamdı/kadındı" eşiği bana ucuz geliyor. Joker gibi üst perdeden ilerleyen bir yapımın bu anlatı aracını kullanması biraz üzdü.

Nihayetinde zorlu hayat şartları ve zihinsel sıkıntılar sebebiyle adım adım bir kötü adamın doğuşunu izliyoruz. Joker'e dönüşme sebebini sevmiyorum dediysem de yanlış anlamayın. Zira dönüşüm hikâyesi harikulade anlatılıyor ve de klişe olaylar bile özgün bir dille karşımıza çıkıyor. Üstüne karakteri tanıdığımız için dönüşümün kilit noktalarında acaba ne yapacak diye heyecanlanıyoruz, en azından birlikte izlediğim arkadaşlarım ve ben heyecanlandık.

Buram buram Scorsese esinlenmeleri kokan bir film Joker. Gerçi onun filmlerinde hikâye tersi yönde işler, büyüklerin düşüşünü izleriz. Todd Phillips'in Joker'iyse her anlamda yükselişte ve sonunda kimliğini bulan bir karaktere sahip. Kötü adamın oluşum ve dönüşüm hikayelerine ilgisi olanlar kesinlikle kaçırmasın. Joker'den keyif almak için DC evrenini bilmenize de gerek yok.



NASIL? KATİL Mİ YETİŞTİRİYOR?

Joker çıktığı dönemde eleştirmenler tarafından saçma ve acımasız bir şekilde eleştirilmişti. Neymiş efendim filmde çok şiddet varmış, psikolojik sıkıntılarla birleşince insanları kötü etkilermiş. İzlemeyin ve izletmeyin efendim? Joker'i izlemeyin ve izletmeyin diye kampanyalar düzenleyenler oldu yahu. "Oyunlarda şiddet var, potansiyel katiller yetiştiriliyor"dan öteye gitmeyen argümanlarla bir filmi eleştirmek sadece komik, fazlası değil.



KAHKAHALAR

Joker'i Joker yapan en önemli detay kahkahasıdır. Bu konuda Mark Hamill'i rakipsiz bulsam da Joaquin Phoenix'in Joker'i zirveye oynuyor. Arthur'un kahkahaları kişisel dönüşümü boyunca değişkenlik gösteriyor, katmanlara sahip. O kadar iyi ki evlerden uzak olsun diyerek kendimle çelişesim geliyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Joaquin Phoenix'in Joker'i özgün, gerçekçi ve övgüleri hak eden bir uyarlama. ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** Taniguchi Gorou ○ **SESLENDİRENLER:** Fukuyama Jun, Yukana, Sakurai Takahiro ○ **IMDb NOTU:** 7,6



UZAKTAN İZLEYİN

CODE GEASS: LELOUCH OF THE RESURRECTION

Hayatta izlediğim bütün animeler, filmler, diziler içinde en mükemmel sona sahip 2-3 yapımdan biridir herhalde Code Geass. Her şey bu kadar mı yerli yerine oturur, izleyici bu kadar mı güzel darmadağın edilir...

Lelouch'un geri geldiği yeni bir Code Geass haberini aldığımda biraz bu sona ihanet ettikleri hissine kapılmıştım ama o his aslında heyecanımın geri planında kaldı. Yeni bir Code Geass, yeniden Lelouch yahu neticede! Sonra bu yeni animenin film olacağı, hatta önce üç özet filmi çıkacağı, bu Resurrection filminin de canon olmayacağı, o üç özet filminin devamı olacağı söylendi, üzüldüm...

Yine de Code Geass'ın ruhunu taşıyacak yeni bir şeye hayır denmezdi, ki film aslında iyi yorumlar da aldı ama çoğunluktan farklı düştüğüm anlardan birindeyim. Nefret ettim filmden. Serinin neredeyse hiç mantık hatası olmayan senaryosu, zekice diyalogları, epikliği gitmiş; kıt zekâlı replikler, detaylardaki onlarca saçmalık, fazlasıyla küçük ve klişe bir olay örgüsü gelmiş. Karakterleri de tanımakta zorluk çektim, birbirinden nefret eden tipler hemen kankito oluveriyorlar falan... Bana sorarsanız ne kadar Code Geass seviyorsanız sevin izlemezseniz bir şey kaybetmezsiniz. Hatta izlerseniz içinizden bir şeylerin kaybolduğunu hissedebilirsiniz. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Sıfır! Sıfır! Sıfır! Sıfır! ★☆☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Ang Lee ○ **OYUNCULAR:** Will Smith, Mary Elizabeth Winstead, Clive Owen, Benedict Wong ○ **IMDb NOTU:** 5,7



GEMINI MAN

Sinema dünyasında adı konulmamış bazı kurallar vardır. Bazı istisnaları olsa da üçüncü filmler genelde batırır mesela, ya da yıllarca geliştirme cehenneminde kaybolan bir film nihayet çıktığında hayal kırıklığı yaratır. İşte Gemini Man de neredeyse 20 yıldır çıkmaya uğraşan bir filmdi ve... gerisini tahmin edebiliyorsunuz.

Efendim filmimizde attığını vuran eşsiz bir suikast ajanı olan Will Smith abimiz yaşlanınca derin devletle ters düşüyor ve onu durdurmak için kimi yolluyorlar bilin bakalım? Daha genç bir CGI klonunu! Filmin omurgası aslında hiç de fena olmayan bu fikrin üzerine kurulu fakat film buna eğilmektense Ang Lee'nin pek keyif aldığı aşırı abartı aksiyon sahnelerine yoğunlaşmayı tercih ediyor. Millet birbirine motosiklet atıyor ya da bombayı havada vurarak sahibine geri yolluyor falan. Böyle bir film için 20 sene beklememize gerek yoktu yani, bu tarz filmler 80'lerdeki video kasetçilerde bolca mevcuttu zaten.

Will Smith'i gençleştiren CGI hiç de fena değil aslında fakat aksiyon sahnelerinde kullanılan CGI'lar izleyeni kör ediyor resmen. Zaten merdivenden kayıp takla atarak ayağa kalkma gibi sahnelerde neden CGI kullanmışlar anlamadım, hiç mi dublör yoktu elinizde yahu? Üzerine de felaket mantık hataları, inanılmaz yaşlanmış bir Mary Elizabeth Winstead ve Sezercik düşmanı tadında bir kötüyü canlandıran Clive Owen eklenince ortaya inanılmaz vasat bir film çıkmış. Joker'i yazmak istememe rağmen bana bu filmi layık gören Eren'e de teşekkür bir borç bilirim. ■ **EMRE S.**



EDİTÖRÜN NOTU: 20 yıl uğraşıp çıkan sonuç buysa yanmışız biz. ★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Tim Miller ○ **OYUNCULAR:** Linda Hamilton, Arnold Schwarzenegger, Mackenzie Davis, Natalia Reyes ○ **IMDb NOTU:** 6,4



TERMINATOR: DARK FATE

T1 ve T2'yi efsane kılan şey sadece iyi aksiyon filmleri olmaları değil, bunun yanı sıra oldukça da sağlam alt metin ve içeriklere sahip olmalarıydı. Fakat ardından gelen filmler ısrarla sadece aksiyona yüklendiği için normal olarak ilk iki filmin çok uzağında kaldılar. Peki aynı hataya James Cameron bile düşüyorsa nerelere gideyim ben...

Film oldukça cesur sayılabilecek bir sahneyle açılsa da bu sahne ilk iki filmi tamamen niteliksiz hale getiriyor. Ardından da "kadınlar yaratır, erkeklerse sadece yok eder" temalı bir alt metinden başka hiçbir içerik kaygısı olmayan, sürekli olarak ekipteki kadınların gündüz programlarındaki gibi birbiriyle didiştiği, niteliksiz bir aksiyon filmi geliyor zaten. Hakiki Sarah Conner'ı (Linda Hamilton) yeniden beyaz perdede görmek güzel olsa da yeni baş karakterimiz Dani ölesiye boş ve sıkıcı bir karakter. Ama en fenası da 10 yıldan fazladır bir aileyle yaşayan Arnold'ın asla uyumaması, yememesi, içmemesi, sıçmaması ve sevişmemesine rağmen hiçbir aile ferdinin robot olduğunu anlayamaması. Bu aşikâr biçimde seyirciye geri zekâlısınız demek yahu.

Dark Fate sadece iyi bir aksiyon filmi: Kötü robot geliyor, iyiler yeniyor ve film bitiyor. Lakin kendinden önceki devam filmlerini yok saymasına rağmen bu kadar sığ bir iş çıkması, hatta finalini de burun kıvırdığı T3'ten birebir çalması büyük rezillik. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Varlığını reddettiği devam filmlerinin kalibresinde olması yeterince ironik. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Greg Tiernan, Conrad Vernon **SESLENDİRENLER:** Oscar Isaac, Charlize Theron, Chloë Grace Moretz **IMDb NOTU:** 5,8

THE ADDAMS FAMILY

Daha önce The Addams Family dizi/filmlerini izlememiş olsam da listede adını gördüğüm anda filmi yazmaya niyetlendim zira yaratıcı animasyonlara bayılan biri olarak konusu ilgimi çekmişti; kendi gotik yaşamları akıp giderken modern dünyayla karşılaşan bir "ucubeler" ailesi...

Film hakkında oldukça kararsız kaldığımı söylemem gerek, şüphesiz çok güzel yaptığı işler var. Bir kere karakterlerin hepsi ayrı ayrı çok eğlenceli ve Addamsların hayatlarındaki sıra dışılık küçük detaylarda çok zekice işlenmiş, yani film yaratıcılık konusunda kesinlikle işini iyi yapıyor. Oscar Isaac ve Charlize Theron gibi ünlü isimleri barındıran seslendirme kadrosu hayli güzel bir iş çıkarmış. Ayrıca müziklerin de harika olduğunu söylemek gerek. Peki bunlar The Addams Family'i iyi yapmaya yetiyor mu? Maalesef hayır. Her ne kadar ince detaylara özenilmiş olsa da tabloya uzaktan baktığımızda maalesef büyük resim o kadar çekici değil, hikâye ve kurgu anlamında kesinlikle önemli hatalar yapılmış. Bir kere hikâye çok tahmin edilebilir ilerliyor ve daha filmin ortalarında son sahneleri tahmin etmeniz olası.

Ayrıca hikâyeyi hızlı ilerletmek için bazı olaylar çok oldu bittiye getirilmiş, bu da filmi izlerken sık sık daldan dala atlıyormuş gibi hissettiriyor. Tüm bunları düşününce The Addams Family'nin elindeki yaratıcı temayı iyi değerlendiremediğini söyleyebilirim. **MUTLU**

EDİTÖRÜN NOTU: Teması hoşunuza gittiyse bir şans verebilirsiniz ama özel olarak ilginiz yoksa zamanınızı harcamayın.

★★☆☆☆

ZOMBIELAND: DOUBLE TAP

YÖNETMEN: Ruben Fleischer **OYUNCULAR:** Jesse Esienberg, Woody Harrelson, Emma Stone, Abigail Breslin **IMDb NOTU:** 6.9

Zombi-komedi türünün en keyifli örneklerinden biri olan Zombieland, uzun süreden sonra devam filmiyle karşımıza çıktı. Benim için bu türün zirvesi hâlâ Shaun of the Dead ve Zombieland: Double Tap de bu tahtı zorlayacak bir film olmamış zaten.

İlk Zombieland 2009 senesinde vizyona girmişti ve düşük bütçesini defalarca katlayarak gişede o zamana kadarki en başarılı zombi filmi olmayı başarmıştı. Colombus ve Tallahassee arasındaki muhteşem kimya Double Tap'te de karşımıza çıkıyor. Emma Stone'un Wichita karakteri de sarkastik mizahı ve nispeten sert duruşuyla bu ikiliyi yükseltmeyi başarıyor. Little Rock'ın da hikâyede önemli bir rolü var ancak kendisini diğerlerine oranla çok daha az görüyoruz.

Double Tap, esprilerinden vurucu anlarına kadar pek çok konuda hiç utanmadan ilk filmi taklit ediyor. Bununla birlikte aradan 10 sene geçtiği için bu kopyala/yapıştırlar insanı rahatsız etmiyor, hatta aynı espriye tekrar güldüğümü fark ettim. Biraz da kendimden utandım. Öhöm, neyse... Gününün sonunda zombilerle komediyi birleşme amacında olan ve kendini ciddiye almayan bir filmden bahsediyoruz. Tutmuş bir formülü tekrar uyguluyor ve zaman aşımı sayesinde de tekrardan güldürmeyi başarıyor. Kafanızı yormadan keyifli zaman geçirmek için ideal bir yapım olmuş. **YASİN**



EDİTÖRÜN NOTU: İlkinin aynısı gibi ama yine de eğlenceli.

★★★☆☆



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Mark Gatiss, Steven Moffat **OYUNCULAR:** Claes Bang, Dolly Wells, John Heffernan **IMDb NOTU:** 6,9

DRACULA

Karanlık lordun Y ve Z kuşağıyla imtihanı

Efsaneler toplumun bilinçaltında ortak bir geçmişe sahip oldukları için efsanedirler. Söz gelimi Metin Oktay ve Alex De Souza yaşamda yaptıklarıyla hatıratlarda bir yer edinmiş ve öyküleri anlatıldıkça hatırlanacak, hatırlandıkça da aslında gerçek kimlikleri unutulup birer mit olacaklardır. Dracula bunun da ötesinde zamanın ruhu neyi emrediyorsa ona dönüşebilen bukalemun bir karakterdir. Nasıl düzenbazlığın tanrısı dalavereci Loki günümüzdeki hemen her şey gibi havalı olabiliyorsa Dracula da "cool olmak" dışındaki her şeyin anlamsızlaştığı çağımıza uygun bir forma rahatlıkla girebiliyor. Ama o zaten havalı olmak havalı olmadan önce de epey "cool" bir şahıstı.

Yüksek yüksek gotik şatoları, hiç bitmeyen vahşi kan arzusu ve ödün vermediği cazibesiyle kendi ikonografisini yaratabilen bir modern mesihtir aslında Dracula ve bir kitabın sayfalarından doğmuşsa da bugün yazarı Bram Stoker'ın hayal ettiğinden de hakiki ve "yaşar" haldedir. İşte 3 bölümlük mini dizimiz tam da bu her şekle bürünebilen karakterin geçmişine saygıda kusur etmezken ona yeni neler katılabilir, başka hangi açıdan bakılabilirin peşinde. Bu yüzden de çok sert eleştirilerle karşılandı zaten. İnsanlar bir din gibi sahiplendikleri Dracula mitinde yapılan bazı oynamalara epey kızdılar zira yüzyıldan fazla süredir gelmiş bir karakteri farklı yorumlamak veya ait olmadığı bir zamana atmak kafirlikle eşdeğerdi internetin yobaz dehlizlerinde. Ama diyorum, iyi ki de böyle yapılmış yoksa kendinden önceki 1922'ye kadar dayanan uyarlamalardan öte bir şey söyleyemeyecekti 2020 model Dracula'mız.

Bir kere sevgili kontumuzu oynayan Claes Bang cidden döktürmüş. Onun oyunculuğunda Bela Lugosi'nin zarafeti, Christopher Lee'nin azameti ve Max Schreck'in ürkünçlüğü toplanmış, üstüne de günümüze çok yakışan alaycılık ve nihilizmi eklenmiş. Cidden izlemesi inanılmaz bir keyif. Hakeza Agatha Van Helsing karakterinin yazımı, diyalogları, Dracula'yla zihnen çarpışması da müthiş ve sırf ikisi bir masada oturup sohbet etse izlenir, tadından da yenmez diyordum ki dizi bize onu da veriyor. Zaten Dracula'nın da kendi adına yazılmış efsanelerden etkilenmesi, kendini olduğundan farklı addetmesi ve derinliğinde taşıdığı büyük boşlukla yüzleşmesi bize oldukça varoluşçu bir metin sunuyor. Ki günümüzde eskinin kendini bulmak/bilmek izleğinden daha çok "var mısın, yok musun?"culuk geçer akçe olduğundan Dracula'nın da varlığına dair post-modern bir öykü bana kalırsa tam da ihtiyacımız olan şey. Ah bir de insanlar anlasa derdini şu gariban hortlağın! Ama yok, Steven Moffat öyküleri daima kötü bitirir. Nokta. Bana yalnızca önyargılı serzenişler gibi geliyor hepsi, halbuki İsa'nın Meksika'da koyu tenli, Afrika'da siyahi ve Amerika'da beyaz tenli resmedildiği bilinmektedir. Zamana ve mekâna ayak uyduruyordur sadece, Dracula Skype yapınca veya dede gibi ful caps'le yazınca mı sorun oluyor?

Dizinin ilk iki bölümü klasik mite ne kadar saygı duruşuysa son bölümü de "artık yeni bir şeyler söyleyelim" havasında, bu yüzden de heyecanına yenilip tökezlediği anlar yok değil. Ama o tökezleme anı bile seleflerinin gömleklerce üstünde kalır. Dolayısıyla diziyi ilk iki bölümü izleyip bırakmak da bir tercih olabilir ve kimi ortamlarda bu bile hava atmaya değer bir davranış sayılabilir. Denemek serbest, ama Dracula'yı da rahat bırakın harbiden, adam modern dünya lezzetlerini tatsın şöyle bir Tinder'dan. Nasılsa sonra yeniden değişecek...

EDİTÖRÜN NOTU: Dracula efsanesinin geçmişine saygıda kusur etmeyen ve üzerine yeni şeyler de ekleyebilen bu yapım şüphesiz ki çok tartışılacak. Kontu özleyenler kaçırmasın. ★★★★☆

FAZLA BİLİNMEYEN DRACULA PERFORMANSLARI

NOSFERATU: PHANTOM DER NACHT



Klaus Kinski (1979)

Filmin yönetmeni Werner Herzog başroldeki Klaus Kinski'yi kontrol etmenin filmin belli bir bölümünde gözüken fareleri kontrol etmekten daha zor olduğunu söylemiştir. Film 1922 yapımı Nosferatu'nun serbest bir uyarlaması gibidir ve Kinski'nin Dracula'sı hem korkunç hem de cezbedicidir.

BLOOD FOR DRACULA



Udo Kier (1974)

Udo Kier ve Andy Warhol'un en hızlı zamanlarında çektikleri film Dracula mitine komediyi ekleyerek aslında oldukça modern bir bakış açısı yaratır. Film kan revan kısmında hiç de elini korkak alıştırmazken karakterin içerdiği erotizmi de pek saklamaz. Kier'in nüanslı performansıysa her daim çok keyiflidir.

DRACULA İSTANBUL'DA



Atıf Kaptan (1953)

Atıf Kaptan'ın uzun boyu ve ağdalı Türkçesiyle hayat verdiği yerli Dracula uyarlamamız bugün bile esere en sadık uyarlamalardan birisidir ve zamanının ötesinde bir filmdir. En büyük değişim Dracula'nın bu kez nasılsa ölümsüzüm diye İstanbul civarından bir arsa almak istemesi kısmında yapılmış ki bence süper bir fikir. Filmin ayrıca Dracula ve Kazıklı Voyvoda arasındaki bağlantıyı ilk kullanan yapımlardan biri olduğunu da söylemek gerek.

YÖNETMENLER: Gönenç Uyanık, Ozan Açıktan, Ali Taner **OYUNCULAR:** Beren Saat, Mehmet Günsur, Metin Akdülger, Melisa Şenolsun **IMDb NOTU:** 7,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

ATİYE

Evvela sette yaşanan bir kazada hayatını kaybeden set işçisi Hasan Karatay'ı anmak isterim zira ne filmin galasında ne de sonrasında adı geçti kendisinin. Herkes yaşamına devam etti, Karatay ailesi edemedi...

Diziyse güzel. Beni tahmin ettiğimden de fazla sarıp sarmaladı ve kancasını takabildi zihnime. Bunun en büyük sebebi yarattığı gizemleri gerçek mekânların tumturaklı tarihiyle güzel harmanlıyor oluşu ve oyuncuların kimyası. Bakın oyunculuk demiyorum kimya diyorum. Zira ekip çok sıkı kenetlenip çok inanarak çalışmış belli ki, o yüzden de izlediğimiz karakterlerin dertlerine ortak olmak mümkün olabilmiş serinin ortalarına doğru. Tüm abartısına rağmen Tim Seyfi'nin Serdar karakteri bile bütünde sırıtmayan bir yapıya bürünebilmiş mesela. Beren Saat'i eleştirenlere de kendi adıma tam da bu kafa yapısında kadınlar tanıdığımı ve karakterin günümüz Türkiye'sinde gayet de bulunabilecek bir karakter olduğunu hatırlatmak isterim. Zira her kadın da evlilik derdinde değil ve birçoğunun başka hayalleri, istekleri var.

Dolayısıyla dizide eskinin ve yeninin bir harmanı verilirken kişinin özünden kopuşu ve onu yeniden arayışı üzerine de kayda değer ve merak uyandırıcı bir öykü anlatılmaya çalışılmış ve başarılmış da. Bu yüzden de izlenmeye ve üzerinde konuşmaya sonuna kadar değer. Senaryoda zorlama ve komik durumlar var evet ama biz de yavaş yavaş öğreniyoruz sonuçta, Atiye bu sürecin bence iyi bir meyvesi ve daha iyileri için bir umut kaynağı. Kendini tadında ciddiye alışıysa bence en büyük erdemi.
■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Ben Atiye'yi doğru yolda atılmış ufak bir adım olarak görüyorum. ★★★☆☆



3.SEZON

YÖNETMEN: Roberto Aguirre–Sacasa **OYUNCULAR:** Kiernan Shipka, Gavin Leatherwood, Lucy Davis, Miranda Otto, Robert Coyle **IMDb NOTU:** 7,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

Geçtiğimiz iki sezonda cadılık işlerinde epeyce yol kat eden Sabrina'nın üzerine bu sezon kamyon kamyon yük boca ediyorlar. Öncelikle güçten düşen Gece Kilisesi'nin yeniden oluşturulmasında ailesine yardım etmeli, Cehennem'de tutsak kalan sevgilisi Nick'i kurtarmalı, Baxter Lisesi'ndeki arkadaşlarına göz kulak olmalı ve ponpon kızlık müessesinde yerini almalıdır. Ha bir de Cehennem'in Kraliçesi olma mevzusu var ama onu hiç karıştırmayın şimdi zira Greendale'da yaşayan cadıların üstüne çok daha kadim bir kötülük musallat olmak üzere.

Her karesinden bariz belli olduğu üzere bu sezon Netflix kasanın ağzını iyice açarak ekibe çok daha iyi yapım olanakları sunmuş, e onlar da bunu heba etmeyip özellikle görsel yönden daha doyurucu bir işe imza atmışlar. Çapı epeyce genişleyip ucu okült dünyanın farklı yerlerine dokunan öyküyse bu sefer hem mitolojiden hem de sanat tarihinden daha çok beslenmiş. Özellikle Cehennem'e açılan kapının bir Hieronymus Bosch resminden olması, Vodoo büyülerinin işin içine girmesi ve Pagan inanışlarının da öyküde güçlü şekilde yer alması beni mest etti resmen. Aralardaki tabağa çatal sürtünme sesi kadar iç gıcıklayıcı ergen dramalarına ve Riverdale'dan kalma müzikal kısımlara katlanabilirseniz inanılmaz sürükleyici ve tek oturuşta bitirilebilen bir sezonla karşılaşacaksınız. Sabrina'nın ailem de ailem diye tutturduğu anlarda biraz gıcık kapabilirsiniz kendisine sadece.

Ekibe yeni katılan oyuncular rollerine cuk otursa da aralarından parlayan isim Caliban rolündeki Sam Corlett olmuş. Yine eski sezonların dramalarının ve tehditlerinin tamamımın bu sezonda değişmesi ve yer yer işlerin hayli ciddiye binmesi de izleme zevkini yükseltip diziyi kendini tekrar etmekten kurtarmış. Meraklısı zaten şimdiden sezonu fondip yapmıştır, ilk kez başlayacaklarsa ilk iki sezona yatırım yapmayı bir düşünsünler derim zira Sabrina hiç olmadığı kadar cüretkâr ve pençelerini savururken acımasız. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Hem serinin kalitesinin hem de olayların çapının arttığı epeyce yoğun bir sezon izledik, 4. sezon için yarattığı beklentilerse korkarım dizinin dişleyebileceğinden fazlası olabilir. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Irwin Allen, Matt Sazama, Burk Sharpless ○ **OYUNCULAR:** Molly Parker, Toby Stephens, Maxwell Jenkins , Parker Posey ○ **IMDb NOTU:** 7.2 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

4. SEZON



LOST IN SPACE

İkinci sezonda hikâyenin geçtiği evreni zenginleştirme çabası tam olarak sonuç vermese de devreye giren yeni karakterlerin hem iyi hem de kötü insani yanlarını görebiliyoruz. Aslında insanoğlunun doğasındaki dengesizliğe de atıfta bulunan bu sezonda, ilk sezondaki keşif duygusu yerini biraz daha aksiyona ve karakter gelişimine bırakıyor.

Dizi içerisindeki tek sorun, önceden önlenebilecek tüm basit problemlerin herkes tarafından göz ardı edilmesi ve zaman içerisinde bir felakete dönüşmesi. Robinson ailesinin başına gelen talihsizlikler, bizim seyirci olarak beş dakika rahat bir nefes alıp dinlenmemizi engelliyor. Kulağa heyecanlı gelebilir ancak bir süre sonra bu kadar aksiyon yaşanması işkenceye dönüşebiliyor. İlk sezon daha çok bilim üzerine dayalı yapı, bu sezon kurguya doğru meyil almış durumda. Genelde dizilerin ikinci sezonları senaryoda geçiş vazifesi üstlendiği için bir sonraki sezon hikâyenin nereye bağlanacağına bakmak gerekiyor.

Özetle, uzayda yerleşim ve kolonileşme için özel olarak seçilen Robinson ailesi daha akıllı kararlar vermeye başlarsa dizinin 3. sezonu büyük umutlar vaat ediyor. Diğer türlü sıradan bir diziye dönüşme tehlikesi var, bu da Netflix'in dizinin fişini çekmesi demek olacaktır... ■ **ERKUT**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu sezona ait senaryo açıklarını ve sığ diyalogları görmezden gelin, görsel ve işitsel şölenin keyfini çıkartın. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Ericson Core ○ **OYUNCULAR:** Willem Dafoe, Julianne Nicholson, Christopher Heyerdahl ○ **IMDb NOTU:** 8.2 ○ **YAYINLANIĞI KANAL:** Disney+



TOGO

1925 kışı. Alaska'nın ücra bir kasabasında yaşanan difteri salgını sonucu birçok çocuk ağır hasta durumda, 500 kilometre uzakta bir şehirden gelecek serumu beklemektedir. Uçakların motorları donup çalışamaz hale gelince son çare, kasabanın kızak köpekleri ve usta, gözü pek kızak sürücüsündedir. Serumun bulunduğu şehirden de bir kızak sürücüsü yola çıkar, Nome kasabasından yola çıkan, yaşlı köpek Togo'nun liderliğindeki köpeklerin çektiği kızakla, orta noktada buluşurlar. Ama zorlu yolculuk, aşırı soğuk, fırtınalar, düşen çığlar ve tipi altında tırmanılan dik dağlar, ihtiyarlamış Togo'yu çok yormuş, üstelik patilerinde açılan yaralar da kötüleşmiştir. Çocukları tedavi edecek serumu, 50 km. kala başka bir kızak sürücüsüne teslim ederler, bir gazetecinin işgüzarlığı sonucu kasabaya ilacı ulaştıran ama toplam yolculuğun onda birini yapmış olan lider köpek Banto kahraman ilan edilir.

İşte Disney'in kanalında geçen ay yayınlanan film de, değeri daha sonra anlaşılmış, hakkı biraz geç teslim edilmiş kahraman kızak köpeği Togo'ya bir saygı duruşu gibi. Willem Dafoe, gerçek bir öyküyü aktaran filmin gerçekçi havasına büyük katkı yapmış. Oyunculuk hakkında asıl övgüyü hak edenlerse, başta Togo'nun bebekliği, çocukluğu, gençliği ve ihtiyar dönemlerini profesyonel aktör düzeyinde oynayan Sibirya kurtları olmak üzere tüm kızak köpekleri. Togo'yla ömrü boyunca özel bir dostluk yaşayan Seppala'nın, fırtınanın, tipinin doğruca içine girmek zorunda kaldıklarını anladıkları anda, kurdun mavi gözlerine bakıp "hadi dostum, son bir yolculuğa daha çıkalım seninle" dediği samimi sahnede hüzünlenmeden edemedim köpeksever bir izleyici olarak. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Fedakârca yapılmış yolculuğu abartmadan anlatabilen ve cesur, sadık köpek Togo'ya saygı duruşunu hakkıyla yapabilmiş bir film. ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Tom Harper
○ **OYUNCULAR:** Eddie Redmayne, Felicity Jones, Himesh Patel
○ **IMDb NOTU:** 6,6
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Prime

The Aeronauts

İnsanın doğaya karşı giriştiği mücadeleler hoşunuza mı gidiyor? Yahut bilim adına çekilen binbir çile? Cevabınız evetse, Eddie Redmayne ve Felicity Jones'u Her Şeyin Teorisi'nin ardından tekrar bir araya getiren The Aeronauts'u genel anlamda seveceksiniz. Ama zayıf olduğu yerler de var bol bol.

The Aeronauts, James Glaisher isimli meteoroloğun (her ne kadar gerçeği epey bir çarpıtarak olsa da) hakiki hikâyesini anlatıyor. Hava durumunun önceden tahmin edilebileceğine inanan Glaisher'in, çalışmaları için fon bulma çabaları ardı ardına sonuçsuz kalıyor; ancak bir noktada Amelia Wren'le karşılaşıp tecrübeli baloncuyu kendisiyle birlikte uçmaya ikna edince işler değişiyor.

Filmde görsellik tavan ve bilhassa balon sahnelerini izlerken gerçekten keyif alıyorsunuz. Yine Redmayne ve Jones çok uyumlu, onları izlemek burada da keyif verici. Öte yandan, gereksiz yere tempoyu düşüren ve yüzeysel kalan, karakter gelişimini de besleyemeyen geçmişe dönüşler (flashback) fazlaca göze batıyor. Üstüne üstlük kurgusal Amelia Wren karakterinin gerçek bir bilim insanı olan Henry Tracey Coxwell'i yok sayarak şahsına ayıp edilmiş olması filmin bir başka can sıkıcı yanı bana kalırsa. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Çerezlik bir film şeklinde kendisine yaklaşırsanız sizi mutlu edecek, IMDB notunu sonuna kadar hak eden bir film olmuş. ★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

FATE/GRAND ORDER: ABSOLUTE DEMONIC FRONT BABYLONIA

Gilgamesh sevenler burada mı?

Takıntılı gibi her Fate animesini yazmayayım diye kasıyorum kasıyorum olmuyor arkadaşlar ya, mazur görünüz. Hoş geçen yılki Lord El-Melloi II'yi yazmamayı başarmıştım bakın, bence o yüzden Grand Order'ı yazmaya hak kazanmış sayılırım ha? Olmadı mı? Olsun, olacak artık, idare edin.

Şimdi arkadaşlar zaten gökyüzündeki yıldızlar kadar çok Fate ürünü olduğundan ve bu animenin o külliyatın neresine düştüğünü açıklamak da biraz meşakkatli bir iş olduğundan o faslı geçelim. Şöyle diyeyim kısaca: Bu anime, aşırı popüler mobil oyun Fate/Grand Order'ın bilmemkaçıncı sezonundaki hikâyeyi anlatıyor.

Kulağa çok saçma geldiğinin farkındayım, neticede teknik olarak öncesinde neler olduğunu bilmeden dalıyoruz hikâyeye bir nevi ama pratikte o öyle olmuyor. Oyunu oynamadım (Türkiye'de yok zaten) ama animeyi izlemeye başlayınca olayın özünü şıp diye anlayıverdim zaten. Bizim gençler kendi bulundukları zaman dilimini kurtarmak adına tarihteki çeşitli zaman dilimlerine gidiyorlar ve oradaki olayı çözüp geri dönüyorlar. Sonraki sezonda başka bir zaman dilimi vs. vs. diye gidiyor mevzu (çok yanlış anlamadıysam).

Bu animenin konu edindiği sezonda da animenin adından anlayabileceğiniz gibi Babil'deyiz. Bizim efendi-hizmetkâr ikilisine Merlin, ona da Ana isminde bir başka hizmetkâr yancılık ediyor. Ayrıca ortamda Leonidas, Ishtar, Ushiwakamaru önemli kişilikler de var. Ama tabii ki Babil diyoruz, dolayısıyla esas olarak bol bol Gilgamesh izleme şansına nail oluyoruz animede.

Gilgamesh bildiğimiz Gilgamesh ama burada kral olduğundan biraz daha az ezikleyici, biraz daha insancıl kendisi. Ama yine de Gilgamesh yahu, adamın bulunduğu her saniye, her "zashu" deyişi keyif. Tabii kendisinin hikâyede de çok önemli bir rolü var. Bilir misiniz bilmem, Gilgamesh'in efsanesinde onun tek bir arkadaşı vardır: Enkidu. Hatta Fate/Zero'da buna çok şık bir gönderme vardı; Iskandar, Gilgamesh'e dostluğunu sunuyor, Gilgamesh de kahkahayı basıp Iskandar'a ne kadar saygı duyarsa duysun "bu tamamen beyinsiz olmayan birinden duyduğum en komik şey olabilir, benim tek bir dostum oldu, başkası olmayacak" diyerek kendi tarzınca kibarca onu reddediyordu. Bu anime Enkidu öldükten sonraki bir dönemde geçiyor ama kendisinin rolü yine de bir şekilde var ki Gilgamesh'in karakterini derinleştiren, onu daha da çok sevmemi sağlayan bir etmen oldu o da.

Anime genel olarak biraz dağınık aslında. Bazen çok tekdüzeleşiyor, bazen olayları kafanızda bağlamakta zorluk çekiyorsunuz. Ama güzelleştiği anlarda da hakikaten güzelleşiyor hani. Aksiyonu da öyle böyle sağlam değil. Hele 8. bölümde bir boss savaşı gerçekleşiyor ki devasa bir düşmana karşı birçok özel güçlü efsanevi karakterin savaştığı bir sahneden bahsediyorum, işin içinden çıkması gerçekten çok zor olsa gerek ki bu tip bir savaşı o yüzden zaten çok az görürsünüz animelerde veya başka yerlerde. Mükemmel olmuş, ağzım açık, nefesim kesik izledim. Anime ilginizi çekmemişse bile bir açın izleyin derim 8. bölümü. Ki oyunu oynayanlar daha bile epik savaşların yolda olduğunu söylüyorlar. Aman derim, üf derim!



YENİ ANİMELER

■ Birkaç rastgele duyuru önce: To Your Eternity, Hortensia Saga, It's Disgusting to Call This Love, The Slow Life of a Cheat Pharmacist, Kuma Kuma Kuma Bear, Tomica Bond Combination Earth Granner, The Elder Sister-like One (Ova), yeni Love Live, yeni Battle Spirits.

■ Back Arrow isminde bir anime duyuruldu. Arkasındaki isimler arasında Code Geass'ın yönetmeni, Gurren Lagann'ın yazarı falan var, olay büyük olabilir yani.

■ Sword Art Online: Alicization'ın son sezonu Nisan'da başlıyor.

■ Made in Abyss'in 2. sezonu duyuruldu.

■ World End Economica görsel romanının anime uyarlaması için başlatılan 45 bin dolarlık kitle fonlaması kampanyası 130 bin dolarla tamamlandı.

■ Harika ötesi bir film olan The Girl Who Leapt Through Time'ın uyarlandığı romanın yazarının bir diğer romanı Balance: Unlimited anime serisine uyarlanıyor. Dedektiflik konseptli.

■ 2. sezonu 2014'te biten Log Horizon nihayet 3. sezona kavuşuyor! Isekai animelerin bu kadar popüler olmasında rolü büyüktür.

■ Yeni Higurashi animesi duyuruldu! Tam da görsel romanına başladığım şu sıralarda iyi geldi valla. Artık hikâyeyi baştan mı anlatırlar, yeni bir şey mi bulurlar onu bilmiyorum. Seslendirme kadrosu da aynen geri dönüyormuş.

HERKESE BOL ANİMELİ BİR YIL!



KISA KISA

■ Steins;Gate'in Hollywood yapımı live-action dizisi duyuruldu! Onu bunu bilmem de Steins;Gate'in Hollywood live-action'ı iyi yapılırsa hakikaten olur. Yalnız özellikle Okabe ve Kurisu'yu kimlerin oynayacağı çok önemli.

■ Evangelion'ın ünlü yönetmeni Hideaki Anno, zamanında Gainax'la yaşadığı ayrılığın sebeplerini derli toplu bir şekilde anlattı. Gainax'taki yöneticilerin Evangelion'dan gelen geliri seriyi yapanlara koklatmaması, Anno ayrılıp kendi stüdyosu Khara'yı kurduktan sonra Gainax'ın ondan borç alması ama geri ödememesi gibi bir sürü çirkin iş var. Bir şirket nasıl yönetilmez öğrenmek için okuyunuz: tinyurl.com/ogz-148-anno

■ KyoAni'nin yanan binasının yerine bir park ve anıt yapılması düşünülüyor ancak bölgenin çevresinde oturanlar ziyaretçilerin rahatsızlık vereceğini düşündüklerini dile getiriyor. Henüz bir karar alınmadı.

■ Manga yayıncısı Takeshobo, korsan mangaların yayılmasına olanak sağladığı için bulut depolama hizmeti Cloudflare'i dava etti.

■ Tokyo Paralimpik Oyunları'nın resmi posterini JoJo'nun yaratıcısı Hirohiki Araki çizdi ve görsele bir sürü JoJo göndermesi serpiştirdi.

■ Tabii ki şaşırmadım, Akademi çok bildiği için bu yıl animasyon kategorisindeki Oscar'a hiçbir anime film aday olamadı (Weathering With You, Promane, Children of the Sea ve Okko's Inn aday adaylarıydı).

■ GTO: The Early Years mangasının live-action'ı geliyor. Onizuka'nın live-action'ları eğlenceli olur bu arada, animesini seviyorsanız şans verin derim.

■ Evlilik, çocuk vs. haberleri çok oluyor tabii de buradan vermiyorum genelde, gerek yok. Ama sektörün en önemli seslendirmenlerinden, benim de çok sevdiğim birinin evliliğini de duyurmak boynumun borcudur. Romi Park (FMA'dan Edward, Bleach'ten Hitsugaya, Nana'dan Osaki Nana, Persona 4'ten Naoto, AoT'den Hange ve daha nicesi), kendisi kadar ünlü olmayan bir diğer seslendirmen Kazuhiro Yamaji (AoT'den Kenny, One Punch Man'den Bang) ile evlendi.

■ Ghibli'nin tüm kataloğu Netflix'e ekleniyor.

■ Akihabara'nın popüler mekânlarından Gundam Cafe renovasyondan geçiyor ve 4 kat büyüyor.

■ Beastars'ın mangakası, serinin sonunun yakın olduğunu söyledi.

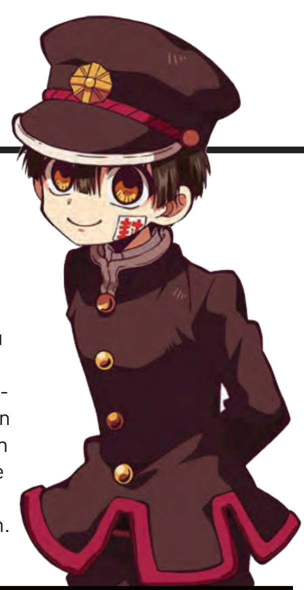
■ 8 yıldır sesi çıkmayan Black Rose Alice mangası devam ediyor.

■ Stitch'in (şu Disney olan) feodal Japonya'daki bir macerasını anlatacak bir manga serisi çıkıyor.

■ Bleach'in mangakası Tite Kubo yeni işini 21 Mart'taki AnimeJapan etkinliğinde duyuracak.

KIŞ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ



Biraz zayıf bir sezona giriş yaptık. Aşağıda yazdıklarım fena animeler değiller ama "kesin izleyin" diyebileceğim de bir şey yok doğrusu (Haikyuu hariç tabii, e yani, herhalde). Eğer seçici bir izleyiciyseniz bence In/Spectre, Eizouken ve Somali'nin ilk bölümlerine bakın, sararsa devam edin. Yoksa o "bir gün izleyeyim" diye kenara koyduğunuz animelerden birine başlamak için güzel bir zaman.



HAIKYUU!! (SEZON 4)

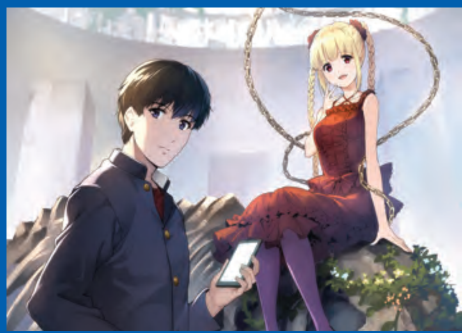
Ulan ne beklettin be Haikyuu! Arkadaşlar mevzuya alakanız yoksa "voleybol falan ne alaka şimdi" diye düşünüyor olabilirsiniz ama (Hajime no Ippo'yu bir kenara koyarsak) izleyip izleyebileceğiniz en gaz, en müthiş spor animesi belki de Haikyuu. Danalar gibi popüler olması ve puanlarının da aynı şekilde danalar gibi olması boşuna değil. Yeni sezonda Hinata'yla Kageyama ayrı düşüyorlar ve birbirlerine bağımlı oynama alışkanlıklarını kırmaya çalışıyorlar ilk başlarda. Büyük turnuvaysa giderek yaklaşıyor!



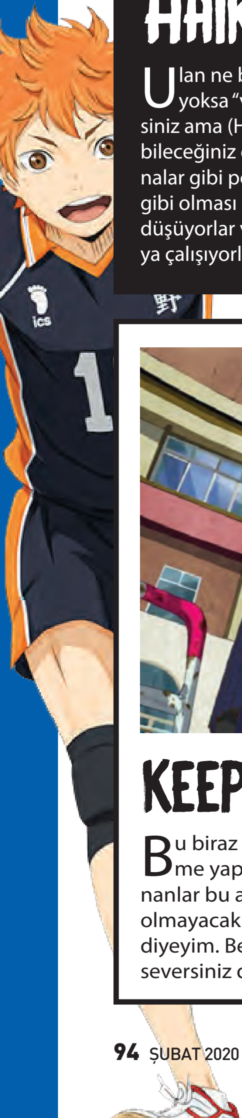
BOFURI

Uzun adı... öhöm... "Canım Yansın İstemiyorum O Yüzden Bütün Puanlarımı Defans'a Vereceğim" gibi bir şey olan Bofuri aslında klasik bir "VR DVO'nun içine girme" serisi ve bu yapıda müthiş örnekler varken bu kadar klasik animelere pek pas vermem normalde ama nedense bayağı sevdim ben Bofuri'yi ya. Kızımızın bütün puanlarını defansa verip oyunu kırması falan çok eğlenceli.

DARWIN'S GAME



Bir mobil oyun var ama aslında bu oyuna başlayanlar, insanların birbirini gerçekten öldürdüğü, özel güçlerin falan da olduğu gerçek bir kedi-fare oyununa dâhil oluyorlar. Fikir de işleniş de başarılı. Hani öyle aman aman değil de yoklukta gayet gideri var.





KEEP YOUR HANDS OFF EIZOUKEN!

Bu biraz tarif etmesi zor bir anime. Çünkü "3 arkadaş lisede anime kulübü kurup anime yapmaya çalışıyorlar" falan desem aklınızda bir şeyler canlanacak ama o canlananlar bu animenin aşırı hareketli, bağırış çağırış, tuhaf yapısının yakınlarında bir yerde olmayacak. Hani geniş bir mekânda geçmeyen, Ghibli esintili bir aksiyon/macera gibi diyeyim. Bence benim debelenmelerimi bırakıp ilk bölüme bir bakın, severseniz çok seversiniz diye tahmin ediyorum.



IN/SPECTRE

Çocukken pek zeki olmayan orman ruhları tarafından kaçırılıp onların prensesi olan, söyleyeceğini bodoslama söyleyen, hafif şebek, çok da şeker esas kızımızı tanıdığımız ilk bölümüyle müthiş özgün ve müthiş sempatik bir açılış yaptı ama sonraki bölümleriyle kaliteyi biraz düşürdü. Yine de kendi durağan ve özgün "ruhani dedektiflik" tarzında belli bir çıtanın üstünde seyretmeyi sürdürüyor şimdilik. Sırf kızımız Kotoko hatırına da olsa izlenir zaten.



TOILET-BOUND HANAKO-KUN

Sezonun enteresan serilerinden. Okulun tuvaletinde karşılığını aldığı takdirde her dileği gerçekleştiren bir ruh olduğu söylentisi vardır, romantik sorunları olan kızımız şansını dener ve o ruhu bulur hakikaten ama Hanako isimli o ruh biraz laylaylom bir tip, sorunlara garip garip çözümler getiriyor falan... Değişik bir görsel yönetimi var serinin, ben bayağı çekici buldum görselliği. Onun dışında komedisi güzel; sanki hafif romantizme, belki biraz da korku/gerilime kayacakmış gibi duran da bir havası var.

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA SIDE STORY: MAGIA RECORD



Geçtiğimiz 10 yılın en iyi animeleri sıralaması yapsam kesin yer vereceğim bir seri Madoka Magica. Görselliği ve müzikleri ayrı mükemmel, hikâyesi ve karakterleri ayrı mükemmeldir. Bu Magia Record animesi, serinin sonradan yapılan mobil oyununun bir uyarlaması. O hayran olunası görsellik ve müzikler yerinde duruyor ama hikâye ve karakterler, yine fena olmasa da, ana animedekinin yanından geçemiyor.



ISEKAI QUARTET 2

4 isekai animesinden karakterleri (Konosuba, ReZero, Overlord, Tanya) bir araya getiren geyik mini serimiz ikinci sezonuyla beraber formüle bir isekai serisini daha katıyor: Rising of the Shield Hero. Naofumi, Raphtalia ve Filo da bu garip ortama düşüyor kısacası. Güzel başladı yine.

NEKOPARA

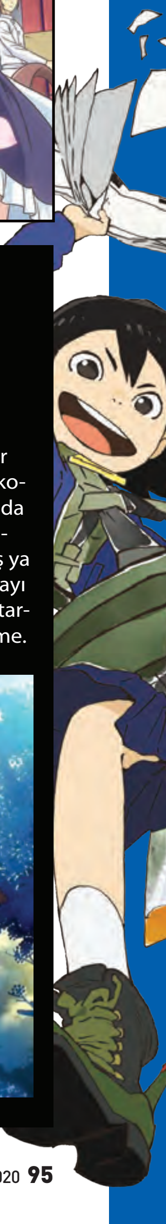
Nekopara, Steam'de de olan ve bayağı tutan bir görsel roman. Öyle bildiğiniz anlamda bir hikâyesi yoktur aslında, sevimli kedi kızlar var, sevimli sevimli takılıyorlar, o kadar. Eğlencelidir, güzeldir. Bu anime uyarlaması görsel romanı bire bir aktarmamış, ufak hikâyemsi bir şeyler yapmış onun yerine. Fena olmamış, sevdim. Sıkıntısı DLC'sinin olmaması.

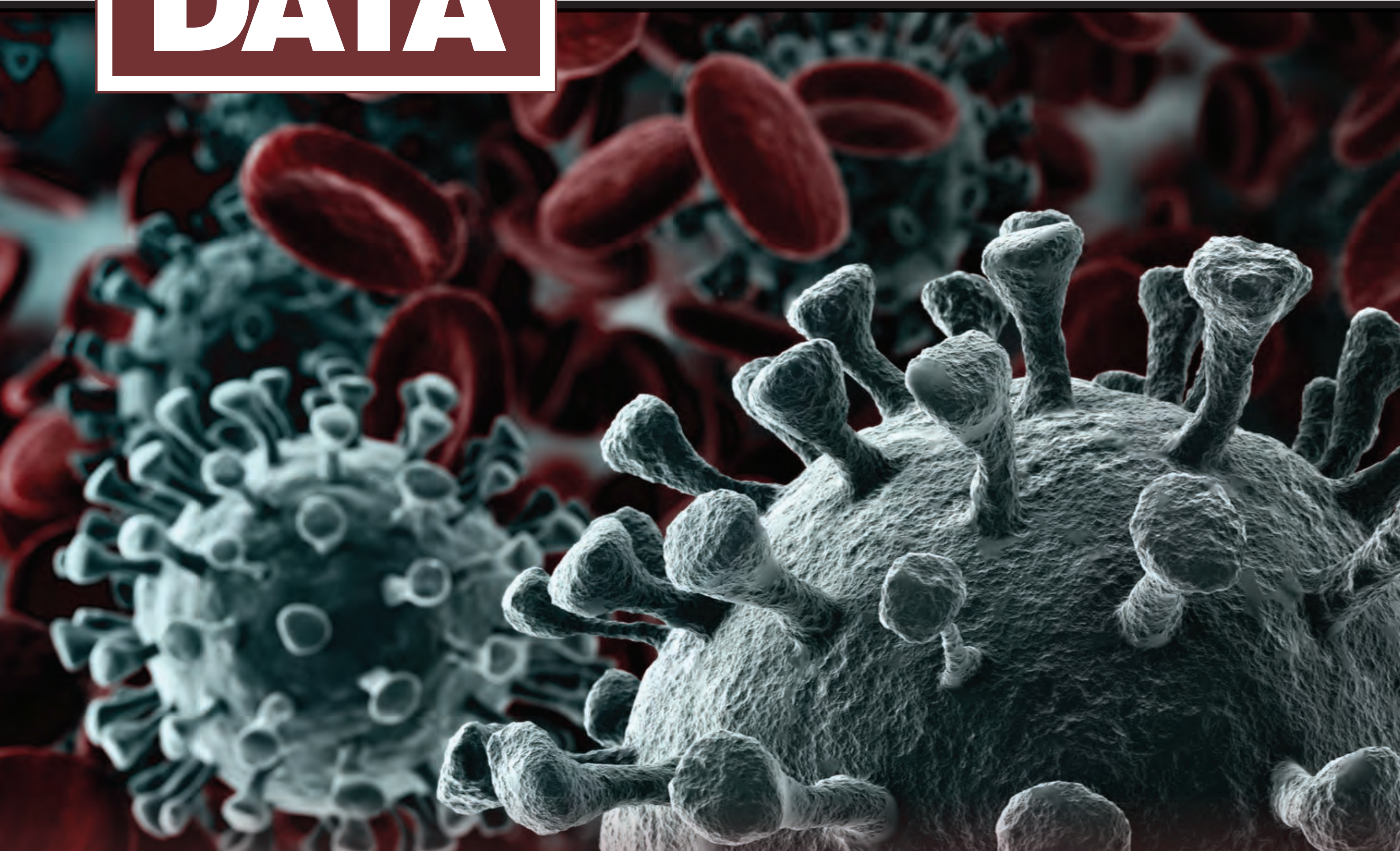


SOMALI AND THE FOREST SPIRIT

Burası bin bir türlü fantastik yaratığın bizim orta çağdakine benzer bir dünyada bizimkine benzer yaşamlar sürdüğü bir dünya. Buradaki bir ormanın koruyucusu olan Golem bir gün ormanda Somali adında bir insan çocuğu bulur, ki insanlarla bu dünyanın sakinleri zamanında savaşmışlar, insanlar ya gizlenmiş ya ölmüş. O yüzden de çocuğun ırkını gizleyerek dünyayı dolaşıyorlar, hayatta kalan insanları arıyorlar. Çizim tarzıyla, renk paletiyle, dünyasıyla, huzur verici bir anime.







KORONA / VUHAN VİRÜSÜ

İhsan: Selam Gülhis, bu ay da malum ortalık Korona/Vuhan virüsüyle çalkalanıyor. Olayı kısaca anımsatmak gerekirse, ilk kez Aralık ayında görüldüğü söylenen ve '2019-nCoV' olarak adlandırılan yepyeni bir koronavirüs peydahlanıyor Çin'in Vuhan kentinde. Zamanında epey ölümcül olan SARS virüsü de bir koronavirüstü. Virüsün ilk belirtileri de şöyle: Önce yüksek ateş, sonrasında kuru öksürük ve nefes darlığıyla devam ediyor. Bu da diğer çoğu kötü şöhretli virüs gibi hayvan konaklardan geçiyor maalesef.

Ben bu satırları yazarken halihazırda 80'e yakın kişi hayatını kaybetmiş, virüs en az 10 ülkeye daha sıçramış ve İngiltere'den uzmanların söylediğine göre 100 bin kişinin virüsten etkilenmiş olma ihtimali yüksekti. Üstelik 33 milyon kişi Çin hükumetinin aldığı karantina kararlarından etkilenmiş vaziyetteydi. DSÖ başkanı da Pekin'e doğru yol alıyordu. Şimdi Çin'in adeta kapalı bir ülke olması bir ton komplo teorisyenini ve kıyamet tellalını azdırdı, ortalık dezenformasyondan geçilmez oldu. Gerçekten bir tür kıyametin eşiğinde miyiz, yoksa çok mu abartılıyor olanlar, ne söylemek istersin? Bir de nedir şu Plague.Inc ve Grönland esprisi? Herkes oyunu oynamadı sonuçta :)

Gülhis: Grönland hem kara yoluyla ulaşılmaz oluşu, hem de soğuk iklimi dolayısıyla Plague.Inc'te virüs bulaştırması zor bir ada. Aslında hiç de mantıksız bir kaçış rotası değil, bunu bir kenara not edeyim.

Oyun benzetmeleri burada da bitmiyor üstelik ama ben biraz da gerçekle harmanlayarak vereceğim. Koronavirüs haberleri ışığında yeniden ortaya çıkan Nature dergisinin 2017 tarihli bir internet haberinde Çin Ulusal Bio-güvenlik Laboratuvarları'nda BSL-4 seviyesindeki virüsler üstünde çalışma yapıldığı söyleniyor. BSL-4 seviyesi öldürücülüğü yüksek ve bilinen bir tedavisi olmayan virüslere veriliyor. Ve bu laboratuvar elbette ki Vuhan'da.

Henüz virüsün buradan kaçtığına dair bir kesin kanıt yok. Bazı parmaklarsa Viroloji Enstitüsünü gösteriyor.



Bunların arasında parmak doğrultulan bir de Shanghai Ruilan Bao Hu San adlı biyoteknoloji şirketi var ama bu parmak doğrultmanın sebebi biraz başka. Bu şirketin logosu direkt Resident Evil'daki Umbrella Corporatiton'ın logosunun mavisi. Ve "corona" kelimesi de "racoon" için bir anagram.

Bunlar biraz (çoğunlukla) spekülasyon tabii ki. Fakat virüsün Vuhan'da hayatı durma noktasına getirdiği, çoktan birçok insanın hayatına mâl olduğu ve yayılmaya da devam ettiği bir gerçek.

İhsan: Oyun benzetmeleri çok acayipmiş ya. Anlaşılan komplo teorileri ve felaket senaryoları pek durulmayacak kısa zaman içinde. Sonuçta biraz da gelecek ayların getireceği neler olacak, onlara bakmak lazım, hani mutasyondur vs.dir. Kısacası, evet şimdilik biraz korkutucu ama öte yandan daha önceki salgınları düşününce çok da telaş yapmaya gerek yok sanki, en azından şimdilik. Bakalım gelecek günler neler getirecek.



Dinozorları hakikaten asteroitler yok etmiş

Yanardağ mevzusu yalan, dağılabiliriz

Yale Üniversitesi'nden bir grup uluslararası araştırmacı, dinozorların soylarının tükenmesiyle ilgili muammayı bir ölçüde cevaplamış gibi duruyorlar. Science dergisinde yer alan araştırmalarında tartıştıkları üzere, atıfta bulunulan volkanik aktiviteler asteroidin Dünya'ya çarpmasından çok daha evvel alakalı gaz salınımları gerçekleşmiş.

Peki bu iddialarını nasıl kanıtlıyor araştırmacılar? Epey ilginç aslında: Deniz canlılarının fosillerindeki karbon izotoplarından CO_2 düzeylerinin iklimi değiştirecek ve topyekûn bir soy tükenmesine yol açacak düzeyde olmadığını tespit etmişler.

Valla ne diyelim, dinozor kardeşlerimizin gezegenimizdeki hayatına hakikaten de bir asteroit son vermiş görünüyor. Umarım günün birinde benzer bir sonu paylaşmayız kendileriyle! ■ İHSAN A.

Mısırlı rahibin sesi

Nesyamun'un vasiyeti yerine getirilmiş oldu

Nesyamun ile tanışın sevgili Oyungezerler. Kendisi günümüzde El Uksur adlı şehirde bulunan Karnak kasabasındaki Amun Tapınağı'nın üst düzey rahiplerinden. Muhtemelen bir alerjik reaksiyondan dolayı 50'li yaşlarda hayatını kaybetmiş. Tabutunda da öldükten sonra sesimin duyulması en büyük isteğim şeklinde bir şeyler yazıyor. Bilim insanları bu isteği üç boyutlu yazıcılarla kendisinin ses yolunu kopyalayarak yerine getirmiş.

Nesyamun'un aslında ölümden sonrasında da ilginç bir hikâyesi var. 1941'de Leeds'te bulunduğu müze bombalanmadan kısa bir süre önce mumyası başka bir yere taşınmış. İşte bu sayede ses yolunda bulunan yumuşak doku hâlâ gayet korunmuş durumda olduğundan sesi kopyalanabilmiş. Siz de kendisinin çıkardığı "eee" sesini duymak isterseniz şu linke uğrayabilirsiniz: tinyurl.com/ogz-148-rahip ■ İHSAN A.





Köpekbalıkları karada yaşama adapte oluyor!

Bir Jaws da karada çekersiniz artık

Yeni keşfedilen dört köpekbalığı türü karada yürümeye adapte olmuş gibi görünüyor.

Burada yürümekten kastımız gerçekten yürümek değil tabii ki. Kısa süreler için de olsa, bu köpekbalıkları yüzgeçlerini kullanarak kayalık ve sığ notalarda avlanmak için suyun dışına çıkabiliyor.

Marine and Freshwater Research'da (Deniz ve Tatlı Su Hayatı) yayınlanan makaleye göre bu keşifle birlikte "yürüyebilen" dokuz köpekbalığı türü bulunuyor.

Yürüyebilen köpekbalığı Sharknado tarzı saçma sapan bir kâbusmuş gibi gelse de kulağa, yaklaşık bir metre boyundaki bu köpekbalıkları insanlara herhangi bir tehlike arz etmiyor. Ama eğer küçük deniz kabukluları ya da yumuşakçalar sınıfına giriyorsanız o zaman biraz tehlikede olabilirsiniz. ■ GÜLHİS



Rusya kendini küresel internete kapatmayı mı planlıyor?

Yoksa gerçekten sadece bir güvenlik önlemi mi bu...

Rusya şu anda internet ağını dünyanın geri kalanından tam olarak koparabilecek durumda değil. Fakat geçtiğimiz aylarda yapılan testler gelecekte bu gibi bir olasılığın var olduğunu gösteriyor.

Rus devleti geçtiğimiz tatil döneminde RuNet adında, dünyanın geri kalanından bağımsız olarak da çalışabilecek bir internet ağı altyapısının testlerini tamamladığını bildirdi. Her ne kadar devlet sözcüleri bunun siber güvenlik amaçlı bir çalışma olduğunu öne sürse de araştırmacılar ve insan hakları örgütleri bunun Rusya'nın sınırları içerisinde bilgiye erişimi kısıtlamak için attığı adımlardan biri olduğunu söylüyor.

Aralık ayında Vladimir Putin bu yaz yürürlüğe girecek ve bütün akıllı elektronik aletler ve bilgisayarların fabrika ayarlarında Rus yapımı yazılımların yer almasını gerektirecek bir yasa tasarısını imzaladı. Aynı zamanda 2 milyar rublelik (32 milyon dolar) bir yatırım da Wikipedia'nın Rusça eşdeğerini kurmak için yapıldı.

Henüz Kremlin'den kesin bir açıklama yapılmış değil. Fakat bu gelişmeler hep birlikte ele alındığında, insan hakları örgütlerinin endişeleri de çok uzak görünmüyor. ■ GÜLHİS

Amerikalıların baskısıyla suç THY'ye yüklenmiş

Ahlaksızlığın uluslararası hali

2009 yılında Hollanda'da düşen ve 9 kişinin hayatını kaybettiği kazayı anımsar mısınız? Ben hayal meyal anımsıyordum ki bu ay Boeing'in birtakım Amerikalı yetkililer aracılığıyla kaza raporuna yaptığı müdahalenin detayları ortaya çıktı ve maalesef iyice kazındı beynime olay. Buna göre pilotaj hatası oldukça kısıtlı düzeydeyken (hatırlarsanız mesele THY pilotlarına ihale edilmişti), kazada şirketin riskli tasarım tercihleri ve gevşek güvenlik tedbirleri belirleyici olmuş.

New York Times gazetesinin yayınladığı haber, uzmanlarla yapılan röportajlar ve birtakım belgelerle desteklenmiş. Bunlara göre söz konusu kaza Boeing 737 Max tipi başka uçakların da karıştığı kazalarla THY'nin Hollanda kazası arasında dikkat çekici benzerlikler varmış. Özellikle 2018'de Cakarta'dan kalkan Lion Hava Yolları'na ait JT 610 sefer sayılı uçak ve geçen sene Nairobi'ye uçan Etiyopya Hava Yolları'na ait başka bir 737 Max yolcu uçağı düşmüş ve toplamda 346 kişi ölmüş. Bu son kazadan sonra Boeing uçağı geri çekmeye ancak karar vermiş. Bir bakıma 346 kişi yok yere ölmüş. Yazık. Hollanda'nın güvenlik kurulunun bile böyle bir skandalda rol oynaması artık içinde yaşadığımız dünyadan iyice soğutmuş durumda beni. ■ İHSAN A.



7 milyar yıllık yıldız tozu ister miydiniz?

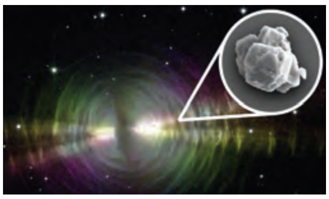
Şu ana kadar bulunan en eski katı madde bir meteordan geliyor

ABD'li araştırmacılar dünya üzerindeki en eski katı maddeyi buldu. Parçacıklar 1969 yılında Avustralya'ya düşen Murchison meteorundan geliyor.

ABD, Chicago'daki Field Museum'da bulunan meteor üzerinde yapılan araştırmalar bunların sonuçları yakın zamanda PNAS (ABD Ulusal Bilim Akademisi Bildirileri) dergisinde yayınlandı. Müze araştırmacılarından Philipp Heck, meteorun içindeki yıldız tozu parçacıklarını inceledi. Güneş Sistemi öncesi dönemden kalan bu tanecikler hakkında Heck, "Bunlar, gerçek yıldız tozu. Yıldızlardan kalan katı numuneler." şeklinde konuştu.

Field Museum araştırmacıları daha önce sadece 20 parçacığın yaşını tespit edebilmişlerdi. Fakat geliştirdikleri yeni bir yöntemle 40 farklı mikroskobik parçacığın daha yaşını tespit etmeyi başardılar. Bu taneciklerin yaşlarıysa 4,6 ve 4,9 milyar yıl arasında değişiyor.

Güneşten 2,5 milyar yıl daha yaşlı olan bu yeni, 7 milyar yıllık parçacıksa yıldızların parçalanmaya başladığı dönemden kalma. Heck, bu araştırmanın yıldızların oluşumuyla ilgili yeni bilgiler sunacağını söylüyor. ■ GÜLHİS





Togg

Olaylar olaylar

Biliyorsunuz geçtiğimiz ayın sonlarında Türkiye'nin yerli (elektrikli) aracı Togg tanıtıldı, sosyal medyada çokça tartışıldı, kimi fenomenler araçla ilgili yorum yapmakta geciktiği için lanetlendi (umarım Data'yı da lanetleyenler çok değildir :P) ve elbette çeşitli iddialar ortaya atıldı. Biraz bunların üstüne ve aracın geleceğine dair kısaca bir şeyler söylemek isterim.

Elbette elektrikli araç hedefi on numara beş yıldız. Yani gerçekten tutarsa ve söylenenler yapılırsa, mevzuya güzel bir yerinden dâhil olmuş oluruz Türkiye olarak. Peki iddialar neler? Mesela tasarımı çok konuşuldu, hatta çalıntı dendi; ama söz konusu çalıntı iddiasındaki Hong Kong'da sergilenen araçla Togg'un tek ortak noktası tasarımı yapan İtalyan firmanın aynı firma olması. Öte yandan çeşitli fiyatlandırmalar ortaya atıldı ama bu konuda da daha kesin bir bilgi mevcut değil. En komik olaylardan birisi de Fransa'da bir online ikinci el alışveriş sitesinde Togg'un 30 bin eurodan satışa çıkmasıydı. Olaylar ve iddialar kısaca böyle yani.

Valla söylenenler yapılırsa ne de güzel olur. Ama henüz fazla şey söylemek için biraz erken. ■ İHSAN A.

Suudi Prensi, Bezos'u nasıl hack'ledi

Öyle herkese cep telefonu numaranızı vermeyin arkadaşlar

Geçen sene tam olarak bu zamanlar, Amazon'un sahibi Jeff Bezos eşinden boşandığını duyurmuştu. Sebep Bezos'un metresiyle olan yazılı mesajlarının ve birtakım özel fotoğrafların basına sızdırılmasıydı. Şimdi bir sene sonra olaylar Suudi Arabistan veliaht prensi Muhammed bin Salman'ı da içine alan acayip bir hale büründü.

Absürt mevzu iddia edilene göre şu şekilde gelişmiş: Bezos ve veliaht prens bir akşam yemeğinde bir araya geliyorlar, prens Bezos'un telefon numarasını alıyor. Sonra yaklaşık 1 ay sonra kendisine Whatsapp üzerinden bir video gönderiyor ve bam! Hack olayı bu esnada gerçekleşiyor. Peki veliaht prensin bu işten ne gibi bir çıkarı olabilir? Tam bu noktada devreye gazeteci Cemal



Kaşıkçı cinayeti giriyor. Kaşıkçı, Washington Post yazarı ve Bezos da bu gazetenin sahibi aynı zamanda. İddialara göre prens bu şekilde bir şantaj yoluyla ülkesinin imajını, en azından Washington Post nezdinde, bu şekilde kurtarmaya çalışmış.

Tabii Suudi Arabistan iddiaları yalanlıyor. Ama neresinden bakarsanız bakın epey absürt bir olay bu. Üstelik Bezos bile olsanız, telefon numaranızı öyle sağa sola vermemeniz gerektiğini kanıtlıyor. ■ İHSAN A.



Canlı hücrelerden robot!

Robotlar çağı anlaşılan beklediğimizden daha… yumuşak olacak

Vermont Üniversitesi ve Tuft Üniversitesi ortaklığında Allen Research Center'da yapılan araştırmalar sonucu, ABD'li bilim insanları canlı hücrelerden robotlar yapmayı başardılar.

Programlanabilir bu mikroskobik robotları Afrika pençeli kurbağası hücreleri kullanarak geliştiren araştırmacılar, dört bacağıyla kendince emekleyebilen bir robot ve bir tane de ortasındaki deliği küçük bir cebe dönüştürdükleri taşıyıcı bir robot tasarladılar.

Bu robotları embriyoların kasılmak ve esnemek için tasarlanmış hücrelerinden (örneğin bir kas hücresi) oluşturan araştırmacılar, bu hareketli hücreler sayesinde ne yapacağı belli robotlar oluşturabiliyorlar.

Araştırmacıların amacı zamanla daha büyük ve karada da işlev sağlayabilecek robotlar üretmek. Şimdilik bu robotların bir sinir sistemi yok, yani herhangi bir hisse ya da düşünce gücüne sahip değiller. Fakat araştırmacılar ileride belirli karmaşık işleri görebilecek robotların etik açıdan sorunlar doğurup doğurmayacağını da merak etmiyor değiller.

Yine de araştırma bulgularının tamamen halka açık olmasının kendileri için çok önemli olduğunu ve şu noktada bu gibi düşünceler için fazlasıyla erken olduğunu da eklemekteler. ■ GÜLHİS



LENOVO LEGION Y540 – 15ICH

Oyun bilgisayarı üreten firmalar içinde değişik bir yeri var Lenovo'nun. Diğer markalar şaşalı, havalı ve çeşit çeşit modeller üretirken, Lenovo onların aksine Legion serisiyle az, öz ve makul sistemler üretmeyi tercih ediyor. Yani işin yenilikçilik ve heyecanından çok "aklı selimine" oynuyor. Halen dünyanın en çok satan bilgisayar markası olduklarına göre de herhâlde işlerine yarıyor bu strateji.

Firmanın yeni modeli Legion Y540, tam da bu stratejinin göstergesi, çünkü geçen sene incelediğimiz Y530'un hemen hemen aynısı. Tasarım ve üretim olarak hiçbir değişikliğe gitmeyip konfigürasyonları yenilemeyi tercih etmiş Lenovo. Bu bir açıdan iyi, çünkü Legion Y serisinin zarif kasa tasarımı çok iyiydi ve bu tasarımı çok hızlı değiştirseler üzülürdüm açıkçası. Özellikle düzgün termal tasarımı ve portlarının yerleşimi çok iyi. Ama diğer yandan da önceki modeldeki birkaç kusuru halen sürdürüyor. Kasanın arkaya doğru fazla uzaması, touchpad'in biraz küçük olması ve çok kötü yerleştirilmiş kalitesiz webcam gibi.

Bizim incelediğimiz model Core i5 işlemci ve GTX 1660Ti ekran kartına sahipti. Lenovo'nun işlemciyi düşürüp ekran kartını yükselten bir çözüm sunmuş olması güzel ama bu model Türkiye'de satılacak mı bilmiyoruz. Şu an piyasada Core i5 / GTX 1650 ve Core i7 / GTX 1660Ti konfigürasyonları var ve sırasıyla 6.500TL ve 9.500TL fiyata bulabiliyorsunuz. Ayrıca bu modelin 144Hz tazeleme oranına sahip ekran opsiyonuyla gelme durumu da var.

Legion Y540 halen tasarım ve fiyat/performans olarak giriş ve orta seviyesindeki en iyi alternatiflerden biri ve aklımı selimi arayan kullanıcılar için iyi bir alternatif. ■ **TUĞBEK**

ACER PREDATOR XB3

Piyasaya çok uzun süre önce girmiş olmalarına rağmen 4K monitörlere hiç ısınamamış ve almak isteyenlere de sürekli karşı çıkmıştım. Performans, ölçekleme, fiyat… bir dolu dezavantajla birlikte geliyordu yüksek çözünürlük. Ama ilk defa bir 4K monitör bana "galiba 4K'ya geçmenin vakti geldi" dedirtti. Öncelikle şunu bir kenara koyalım, inanılmaz güzel bir tasarım, kullanışlı menüler, sağlam üretim kalitesi… bugüne dek incelediğim Acer monitörlerde sevdiğim, hayran kaldığım her ne varsa 27" ebadındaki XB3'de de var. Hatta tasarım olarak önceki modelleri de geride bırakan, çok ince ve yırtıcı bir görünümü var Predator XB3'ün, ama onu diğer 4K monitörlerden ayıran asıl şey performansı.

Monitör performansı diğer donanımlardan biraz farklı. Çünkü bir yanda çözünürlük ve görüntü, diğer yandaysa tazeleme hızı var. Bu ikisini dengelemek çok da kolay değil çünkü bir yandan da panelin tepki süresi ve monitör ile bilgisayarınız arasındaki kablonun kapasitesi de işin içine giriyor. Bu yüzden de 4K monitörler düşük tazeleme ve tepki süreleriyle bizi üzüyordu. Ama Predator XB3 hem 4ms GTG tepki süresi, hem de 144Hz'e kadar çıkan tazeleme oranıyla tüm bu dezavantajları siliyor. Standart çözünürlüğü 120Hz olan ürünü hız aşırtmayla 144Hz kullanabiliyorsunuz. Ancak bu performansı alabilmek için Display Port kullanmanız şart, çünkü 4K'da 144Hz tazeleme oranı HDMI'ı hayli aşıyor. Hem ekran kartına bindireceği yük hem de DP portu gereksinimi yüzünden, Predator XB3'ü dizüstü bilgisayarlarla kullandığınızda hakkını vermeniz zorlaşıyor. Daha çok üst seviye masaüstü sistemlere uygun bir monitör bu.

Predator XB3'ün diğer bir çarpıcı özelliği de HDR 400 desteklemesi. Yani HDR modunda 400cd/m2 parlaklığa çıkabiliyor ki bu da benim henüz başka oyuncu monitörlerinde görmediğim bir özellik. Bunların üzerine G-SYNC desteği, alt ve arka RGB aydınlatma, küçük de olsa stereo hoparlörler ekleyin. Yetmezmiş gibi kutunun içinden yan ve üstü kapatan ve ışığı kesmenizi sağlayan gölgelikler de geliyor. Bir monitöre daha da ne konabilir ben de bilmiyorum.

Acer öyle bir monitör yapmış ki "şu özellik de olsaymış keşke" diyemiyorsunuz. Üstelik tüm bu özellikleri 8.000 TL ila 10.000 TL arası fiyatlara bulabiliyorsunuz. Haliyle de 4K şöyleymiş, böyleymiş demenin alemi de kalmıyor. ■ **TUĞBEK**



NINTENDO SWITCH LITE

Switch ekrana bağlı olsun, elde olsun, masaya koyarak olsun, çeşit çeşit oynanışa imkân veren bir cihaz malum, bu yönüyle çok sevildi. Nintendo'nun geçtiğimiz aylarda çıkardığı Lite versiyonuysa konsolu yalnızca elde kullanmayı tercih edenler için, adından da anlaşıldığı üzere, hafifleştirilmiş bir versiyon. Boyut olarak daha küçük ve yanlardaki kontrol cihazları ekrandan ayrılmıyor. Dümdüz el konsolu yani bu karşınızdaki.

720p destekli ekranı normal Switch'inkinden çok farklı değil, aynı kaliteyi veriyor. Konsolun önemli bir artısıysa pilinin normal Switch'e göre daha uzun gitmesi. Ancak tabii titreşim, hareket algılama gibi güzel ama hayati olmayan özellikler uçmuş bulunuyor. Bize gelen inceleme ürününün sağ tetik tuşu göçmüştü. Bu konsolun biraz kırılgan olduğuna mı işarettir yoksa kargocuların veya ürünü daha önce deneyenlerin kaslı bireyler olmalarına mı işarettir onu bilemiyorum.

Konsol böyle, el konsolu isteyenler için fena bir seçim değil, 1800 TL civarında gezen fiyatı da idare eder sanki. Ama kişisel görüşüm şudur ki; boyut avantajına rağmen Switch Lite yanınızda çanta gezdirmiyorsanız hâlâ çok rahat taşıyabileceğiniz kadar küçük değil. Normal Switch'in 2500 TL civarında olduğunu ve aradaki yaklaşık 700 TL'lik farkın az olmadığını biliyorum ama yine de ben normal Switch'e kaymanızı, el konsolu istiyorsanız da oyun kataloğunun ucu bucağı olmayan 3DS'e yönelmenizi tavsiye ederim. ■ **ÖMER**



RAZER KRAKEN X

Benim Razer ürünlerine karşı ilginç bir sevgim var, kullandığım ürünlerini çok seviyor ama diğer ürünlerine fiyatlarından dolayı uzaktan uzaktan hayranlık duyuyorum. Mesela odamın kapı kolunda Razer'ın "rahatsız etmeyin" uyarısı asılı, X360 kumandamda Razer'ın analog başlıklarını kullanıyorum, farem yılların DeathAdder'ı. Ama iş kulaklığa geldiğinde paraya kıyamama gibi bir durum söz konusu oluyordu.

Kraken X'se bu "pahalı" yargıyı kıran, ama bunu kulaklığı ucuzlatmadan başaran bir ürün olarak dikkat çekiyor. İsminde 7.1 yok diye üzülmeyin, Windows 10 64-bit üzerinde 7.1 çevresel ses desteğine sahip oluyorsunuz; ancak konsollarda veya mobil cihazlarda bu destekten mahrum kalacaksınız.

Sadece 250 gram olduğu için kafanızda pek bir ağırlık yapmayan Kraken X, Kraken serisinin giriş seviyesi olduğundan elbette bazı özelliklerden feragat edilmiş. Örneğin Razer'ın o göz alan Chroma aydınlatması yok bu kulaklıkta, ya da mikrofonu içeri sokulamıyor, yalnızca istediğiniz yöne bükülebiliyor (sessize alma işini bir düğme yoluyla yapıyorsunuz). Ancak kulaklığın kalanında Razer kalitesini görmek mümkün. Kulak yuvalarının bant ile birleştiği kısım da ekstradan güçlendirilmiş, bu da kırılma riskini azaltmış gibi görünüyor.

Kraken X, 1.3 metrelik 3.5mm uçlu bir kabloya sahip (yani USB girişli değil, ona dikkat) ve içerisinden ayrı bir uzatma kablosu da çıkıyor. 3.5mm ucu sayesinde mobil cihazlarla da kullanılabiliyor ki telefonumla yaptığım testlerde oldukça başarılı bir sonuç çıkardığını söylemeliyim. Yani kulakiçi kulaklıklarımdan vazgeçip otobüste veya seyahatte Kraken X kullanmaya başlayabilirim bile. Ses yalıtımı konusunda oldukça iyi bir iş çıkardıkları için dışarıda bu kulaklığı kullanırken dikkatli olmak lazım, gerçekten de dış sesleri çok iyi engelliyor.

Peki borcumuz ne kadar diye sorarsanız Kraken X'i 300-350 lira aralığında bulmak mümkün ki bu kalitede bir Razer ürünü için fiyatının da oldukça cazip olduğunu söylemek lazım. Kraken modelleriyle tanışmak için güzel bir fırsat. ■ **ESER**



Aralık ayı itibariyle ciddi sayılabilecek ölçüde bir değişikliğe gitmiştim bildiğiniz üzere sistem seçeneklerimizde. Değişiklikler şöyleydi: Vega sistemi ufak fiyat değişiklikleri dışında aynı gibi. F/P sisteminde RX 570 yerine GTX 1050Ti ve işlemcide de Ryzen 3 2200G yerine i3 8100 şeklinde güncellemeler yaptım. Ama asıl büyük değişiklik Üst Orta ve Yüksek (bu, Ocak ayında oldu) sistemlerinde. Ü/O'ya o segmentte en iyi fiyat/performans veren kart olduğunu düşündüğüm RX 5700 XT'yi koydum bir kere. İşlemcide de Ryzen 5 3600'e dönmüş durumdayız gördüğünüz üzere. Yeterli bütçeye sahip okurlarımız buna bir de SSD eklemesi yapsa tadından yenmez tabii. Yüksek'tese, Ryzen 9 serisinden 3900X'i RTX 2080'imizin yanına iliştirdik. Durum böyle yani. Öte yandan döviz kurları biraz daha stabil durmakta geçen aya göre. Daha da yükselmeden, yeni yıl yeni bir sistem için iyi bir bahane değil mi? ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	1.178 TL	680 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	1TB 64MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	500W 80+
302 TL	315 TL	250 TL
TOPLAM: 2.725 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GTX1050TI-A4G 4GB/128BIT GDDR5	INTEL CORE I3-8100	B360M PRO-VDH INTEL
1.279 TL	982 TL	610 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 8GB (1X8GB)	1TB 64MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	550W 80+
400 TL	315 TL	250 TL
TOPLAM: 3.836 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
RX 5700 XT 8GB/256BIT GDDR6	AMD RYZEN 5 3600 3.6GHZ-4.2GHZ	B450 GAMING PLUS
3.190 TL	1.537 TL	744 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB)	2TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+
1.193 TL	435 TL	515 TL
TOPLAM: 7.614TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN 9 3900X	ROG X570
6.200 TL	3.767 TL	2.219 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3600MHZ C16 32GB	SSD: 1TB SSD M.2 550-520MB/S HDD: 6TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	750W 80+
1.747 TL	1.354 / 1.198 TL	1.040 TL
TOPLAM: 17.525 TL		





Piksel Günlükleri

FIFA'dan Japon'a geçiş

Eskiden FIFA'cı bir adamdım ben, hele ki FIFA 2000'e çok uzun saatler gömmüşümdür. Eski derken lise yıllarımı, 2000'lerin başlarını kastediyorum bu arada. Ne var ki özellikle 2000-2001 arası arkadaşlarım arasında şu sözleri sıkça duymaya başlamıştım: "Hadi gel okul çıkışı Japon 3 atalım" ya da "Japon 4 dururken sen hâlâ FIFA mı oynuyorsun ya?". Bu bahsettikleri "Japon" neyin nesiydi acaba?

Nihayet İstanbul'daki kuzenimin konsolunda ilk kez Japon'la tanışmıştım: Millet menülerde dana gibi WINNING ELEVEN yazmasına rağmen oyuna inatla Japon diyordu ne hikmetse. Konami tarafından yapılan bu futbol oyununun yıllardır bu işin piri olan FIFA'dan daha iyi olabileceğine ihtimal bile vermiyordum gene de. Fakat Winning Eleven 2000'de 4-5 maç attıktan sonra görüşlerim hemen değişmeye başlamıştı.

Bir kere oyunda benim yıllardır hayalini kurduğum bir şey vardı: Oyuncular arası gözle görülebilir ve oynanışa etki eden boy farkı. FIFA'nın daha birkaç yıl yapmaya çağı bu yeniliği Winning Eleven 1997'den beri yapıyordu aslında. Ayrıca gene FIFA'da olmayan ara pası için apayrı bir buton tanımlanmıştı ve bu oyuna inanılmaz ötesi bir derinlik katıyordu. Koşmak için koşma butonunu saçma sapan sürekli tıklatmanıza da gerek yoktu, basılı tutmanız yeterliydi. Şutların sertliğini de kendiniz ayarlayabiliyordunuz üstelik. Ve bunun gibi FIFA'da yer almayan daha bir ton yenilik vardı.

Tabii ben de derhal "Japoncu" oldum ve FIFA'yla uzun yıllar süren birlikteliğimi sonlandırdım. Winning Eleven 2000, 2002, WE J-League 2001, hatta ISS Pro Evolution 2 derken FIFA'ya gömdüğümden çok daha fazla zamanı Japon'a gömdüm. Seri şu an nasıl bir hal aldı bilmiyorum ama 20 yıldır FIFA'ya elimi bile sürmedim.

Bu yüzden rakiplerin birbirlerinin eksiklerini çok iyi analiz etmesi ve bunu inovasyona çevirmesi denildi mi 2000'lerin başındaki FIFA - Winning Eleven rekabeti gelir aklıma benim. Kafası öyle çalışan bir adamım ben de, ne yapayım... ■ **EMRE S.**

KONSOL

TIGER R-ZONE

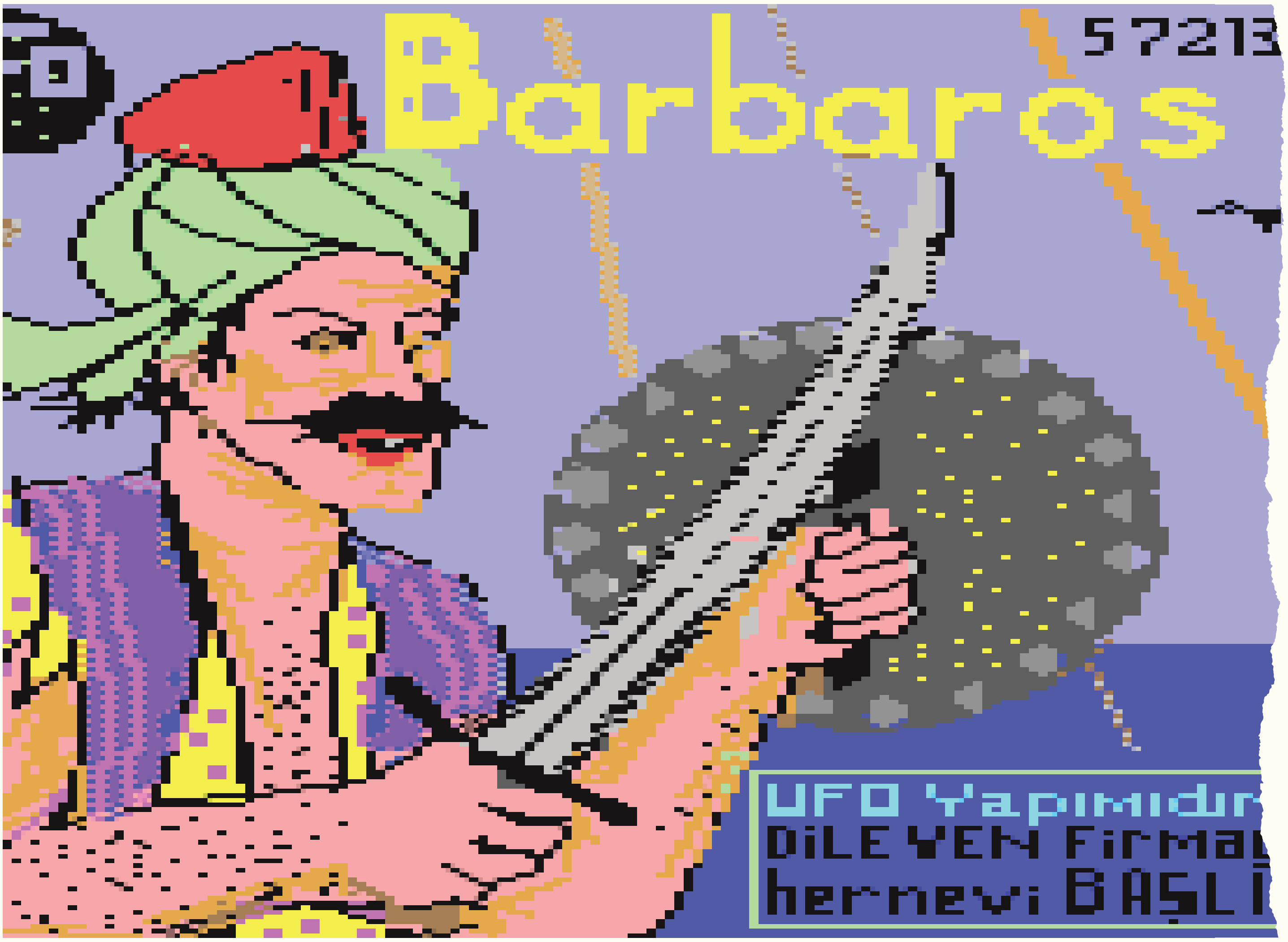
LCD Kafası

90'ların ortası video oyunlarında "sanal gerçeklik" kavramının popülerleştiği bir dönemdi. Bildiğiniz gibi de bu dönemde Nintendo bu akıma uygun şekilde Virtual Boy'u çıkartmış, Sega'ysa Sega VR projesinden son anda vazgeçmişti. İşte R-Zone da aynı fikirle Tiger Electronics tarafından 1995 yılında piyasaya sürüldü.

R-Zone'u satın alan oyuncular konsolun ekranını bir kayış yardımıyla kafasına tutturuyor, konsolun kablolu joystiğini kullanarak da sol gözlerinin hemen önünde yer alan ekrandan oyunlarını oynayabiliyorlardı. Tiger nedense oyunları aşırı yakından oynamanın sanal gerçeklik hissi yaratacağını düşünmüştü. Konsolu bu şekilde oynamak istemeyen oyuncular için de standart el konsollarına benzeyen üç farklı model daha sunulmuştu. Ayrıca konsolun oyunları da Gameboy kartuşlarına benzer şekilde değiştirilebiliyordu.

Ne var ki Tiger firması video oyunlarından ziyade 80'lerden beri basit LCD oyunlar yapan bir firmaydı ve R-Zone da aslında LCD oyunların kafaya takılabilen versiyonu gibiydi. Oyunlar dönemin oyunlarına göre hayli ilkel, daha doğrusu 5dk oynayıp bırakacağınız türden çerezlik şeylerdi. Üstelik oyunlar sadece kırmızı-siyah renkleri destekliyor, tek gözle ve aşırı yakından bakıldığı için kısa süre içerisinde baş ağrısı yapıyordu.

Tabii konsolun sanal gerçeklikten ziyade tırt bir LCD oyun makinesi olması ve oyuncuları şaşı etmesi sonucu var olan ilgi kısa sürede söndü. Sadece iki yıllık bir ömür ve topu topu 30 civarı oyunla beraber de konsol savaşlarına veda etmiş oldu R-Zone. ■ **EMRE S.**



TÜRK YAPIMI İLK VİDEO OYUNU

Ve oyunun bilinmezliği

Oyun yapımı konusunda son yıllarda güzel atılımlar yapıp sesimizi duyurmaya başlasak da henüz istediğimiz aşamada olmadığımız aşikâr. Tabii bunun en büyük sebeplerinden biri profesyonel oyun yapımcılığına biraz geç başlamamız. Zira video oyunları 70'lerin sonuna doğru popülerleşirken, ülkemiz oyuncularına hatırladıkları en eski Türk yapımı oyunu sorduğumuz zaman alacağımız cevaplar genelde 90'larda yapılan örnekler olacaktır. Peki size ilk Türk yapımı oyunun 1986'da çıktığını söylesem?

Evet arkadaşlar, ilk Türk yapımı ve resmî olarak satışa sunulan video oyunu UFO Bilgisayar tarafından 1986 yılında Commodore 64'e çıkartılan Barbaros idi. Barbaros Hayrettin Paşa'nın tarihi deniz savaşlarını konu alan oyun tamamen Türkçe olarak hazırlanmıştı. Yabancı sitelerde oyunu yapan firma Almanya'da yer alan UFO Software olarak gözükse de oyunun ana ekranında yer alan telefon numarası zamanında İstanbul'da yer alan UFO Bilgisayar'ı işaret ediyor. Firmanın o yıllarda ödüllü oyun yapımı yarışmaları düzenlediği de biliniyor ki emin olmamakla birlikte Barbaros da bu yarışmalardan birinin ürünü olabilir.

İşin ilginç tarafı oyun ya da oyunun yapım süreci hakkında internette neredeyse hiçbir bilgi yok (rom dosyası hariç tabii). Elimizdeki sınırlı bilgiye bakacak olursak da firmanın sadece iki oyunu çıkmış zaten. Barbaros'tan iki yıl sonra gene Commodore 64 için yaptıkları Strip Tavla da Türk oyun tarihinin ikinci oyunu olmuş. Tahmin ettiğiniz gibi rakip bilgisayarın kaybettikçe soyunduğu standart bir tavla oyunu bu. Bir dipnot olarak da Türk yapımı üçüncü oyunun gene Commodore 64'e çıkan Keloğlan olduğunu ekleyeyim ama o başka bir firmaya ait. İlk yıllarda olduğu gibi Commodore'a çalışmışız yani.

Sözün özü, Barbaros nasıl bir etki yarattı bilinmez fakat ülkemizde resmî oyun geliştiriciliğinin neredeyse hiç olmadığı bir dönemde ilk olmak gerçekten de büyük bir başarı. İlkler her daim özeldir ne de olsa... ■ EMRE S.

STYGIAN NERE, BARBAROS NERE... AMA HER HİKÂYE BİR YERDE BAŞLAMALI ELBET.



CAPTAIN TSUBASA OYUNLARI

Çocukluğu benim gibi 90'larda geçen arkadaşlar hak verecektir, Kaptan Tsubasa o yıllarda bu ülkenin gördüğü en büyük fenomenlerden biriydi. Onun bölümlerine yetişmek için okuldan eve depar atarak gidilir, ertesi gün kritikleri yapılır, sokaklarda Twin Shot denenir, Famiclone'larda oynadığımız ikinci oyunu el üstünde tutulur, kâğıtlara Japonca şifreler yazılırdı. Tabii CT2 ülkemizde bir efsane haline gelse de serinin bundan başka daha bir sürü oyunu var. O yüzden seriyi yaklaşık 25 senedir aynı aşkla takip eden bir adam olarak bu oyunları incelemek boynumun borcuydu. Ben de oturdum ve sizler için toplamda 17 tane CT oyununu çıkış yıllarına göre tek tek ele aldım zevkle. Bir bakın bakalım, aralarından oynamadıklarınız olabilir, ne de olsa Tsubasa oynamanın da yaşı yoktur. EMRE SÜMER

CAPTAIN TSUBASA
[FAMICOM - 1988]

Serinin ilk oyunu Tecmo tarafından yapıldı. Dönemin futbol oyunları birbirine benzer oynanışlar içerse de firma serinin ruhunu yansıtabilmesi adına oyunu sinematik futbol-RYO karışımı bir türde yapmaya karar verdi ve ortaya eşsiz bir sonuç çıktı. Rakip oyuncuların radarda gözükmemesi, top rakipteyken sıra size gelene kadar hiçbir şey yapamadan beklemeniz gibi birkaç eksisi olsa da dönemi için oldukça başarılı bir oyundu. Tecmo Cup Soccer Game adı altında Batı'ya da çıkartıldı fakat tüm Tsubasa referansları çıkartılıp sıradan Amerikalılara dönüştürülünce kimse iplemedi tabii haklı olarak.

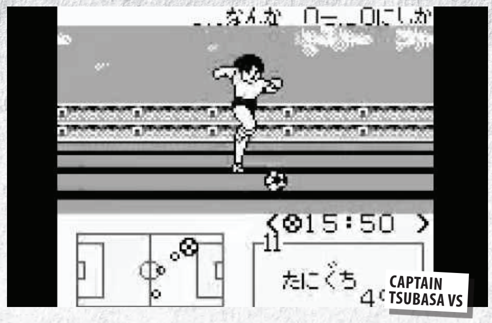
NOT: 6/10



CAPTAIN TSUBASA VOL.2: SUPER STRIKER
[FAMICOM - 1990]

İlk oyundaki eksiklerini çok iyi analiz eden Tecmo devam oyununda efsane bir işe imza attı. Brezilya'ya açılan Tsubasa'nın öyküsünü anlatan oyun sinematik ara sahneleri ve 8-bit olmasına rağmen mükemmel grafikleriyle anime izliyormuşsunuz gibi hissettiriyordu. Müzikleri tek kelimeyle fantastikti ama en önemlisi de oynanışı mükemmel hale gelmişti. Süper hareketler, duvar pasları, geriye bırakılan toplar, formasyonlar, savunma taktikleri derken her biri tam yarım saat süren maçlar ciddi bir strateji savaşına dönüyor, oyunun başından kalkmak mümkün olmuyordu. Zaten dönemin oyuncuları arasında kısa süre içinde efsane haline geldi ki çıkışından uzun yıllar sonra da İngilizce yaması yapıldı. Dünyada halen aktif olarak oynanan ve pek çok hack versiyonu çıkan, bir nesle adeta Japoncayı söktüren, serinin tartışmasız en iyi oyunu, yaşayan bir efsane.

NOT: 10/10



CAPTAIN TSUBASA VS



CAPTAIN TSUBASA 3 CHALLANGE OF RIVALS



CAPTAIN TSUBASA 1994

CAPTAIN TSUBASA VS

[GAMEBOY - 1992]

Serinin taşınabilir konsollara çıkan ilk oyunu. Animenin ilk sezonunu anlatan oyun Gameboy'un kısıtlamalarına rağmen ikinci oyunda mükemmelleşen oynanışı aynen aktarabilmiş, hatta hava koşulları ve karşılıklı oynamak gibi yenilikler bile eklemişti. Bazı grafik öğeleri makaslanmak zorunda kalsa da konsolun standartları için adeta ders niteliğinde bir oyun.

NOT: 8/10

CAPTAIN TSUBASA 3: CHALLANGE OF RIVALS

[SUPER FAMICOM - 1992]

Aynı sene seri Super Famicom'la 16-bit'e geçiş yaptı. Fakat portreler ve çizimler ne bileyim, ikinci oyunda daha iyiydi sanki. Tsubasa'nın yanı sıra Hyuga ve Matsuyama gibi karakterlerin de yurtdışı maceralarını ele alan oyun markaj gibi yenilikler eklemiş, karşılıklı maç modu da dönemin oyuncuları arasında hayli popüler hale gelmişti. Genel olarak biraz kolay bir oyundu ama.

NOT: 8/10

CAPTAIN TSUBASA 4: PROFESSIONAL RIVALS

[SUPER FAMICOM - 1992]

Dördüncü oyunla seri yavaş yavaş nefesini tüketmeye başlamıştı. Bir sezondaki bütün lig maçlarını oynayabilmek, kendi karakterini yaratabilmek gibi yenilikler ve farklı sonlar falan içerse de öykü orijinal öyküden o kadar uzaklaşmış, o kadar çok atmasyon karakter eklenmişti ki pek Tsubasa oyunu gibi hissettirmiyordu doğrusu. Gene de karşılıklı maç modundaki karakter zenginliği sayesinde halen daha oynanan bir oyundur.

NOT: 6/10

CAPTAIN TSUBASA

[SEGA CD - 1994]

Tıpkı Gameboy'a çıkan VS gibi serinin bir diğer yan oyunu. Animenin ilk iki sezonunu anlatan oyun CD



CAPTAIN TSUBASA 5: TITLE OF THE CHAMPION

[SUPER FAMICOM - 1994]

Sinematik futbol/RYO tarzının eski popüleritesini yitirmeye başladığını fark eden Tecmo oynanışta ciddi bir değişikliğe gitti ve daha gerçek zamanlı, az RYO soslu bir sisteme geçiş yaptı. Fakat sonuçları pek tatlı olmadı ve yapılan eklemeler tutmadı. Ayrıca öykü de artık tamamen çorba halini almıştı. Tecmo'nun elinden çıkan son Tsubasa oyunu oldu zaten bu. Velhasıl bundan kat kat güzel pek çok CT oyunu varken buna kim oturup da İngilizce yama yaptı yıllardır merak ediyorum.

NOT: 5/10







CAPTAIN TSUBASA J CHALLENGE FOR NATIONAL GLORY



CAPTAIN TSUBASA NEW LEGEND



CAPTAIN TSUBASA J GET IN THE TOMORROW

teknolojisinin getirdiği nimetlerle seslendirmeli ara sahneleri kullanıyor, grafiklerini coşturuyordu. Ama en önemlisi de ikinci oyundaki yalın fakat kusursuz oynanış aynen geri dönmüştü. Bir de milli maçları içerse 10 numara olurmuş. Ne var ki garibimin en büyük şansızlığı ömrü hayli kısa olan Sega CD'ye çıkmak oldu, o yüzden çok az kişi haberdar olabildi bu efsane oyundan. Serinin en iyilerinden.

NOT: 9/10

CAPTAIN TSUBASA J: CHALLENGE FOR NATIONAL GLORY

[GAMEBOY - 1995]

Beşinci oyunun başarısızlığı ve Captain Tsubasa J isimli yeni bir anime sezonunun başlamasının ardından serinin hakları Bandai'ye geçti. Onlar da bütün RYO elementlerini çıkartıp daha standart bir oynanışa geçmeye çalıştılar fakat sonuç tam anlamıyla felaket oldu. İstediğiniz zaman pas ya da şut atamadığınız garip bir oynanış, oyuncular arasında hiç fark olmaması, inanılmaz kısa oyun süresi gibi tonla sıkıntı yüzünden serinin açık ara en kötü oyunu çıktı ortaya. Hatta bu oyunu "Sen Bu Oyunu Bilmek İstemezsin" köşesine yazacaktım fakat dosya konusu olunca gerek kalmadı.

NOT: 2 /10

CAPTAIN TSUBASA J: WAY TO THE WORLD YOUTH

[SUPER FAMICOM - 1995]

Bandai ikinci denemesinde biraz toparlasa da gene zayıf bir oyun yaptı ne yazık ki. Hele top hangi takımdaysa kameranın o tarafa geçmesi zırvalığı kimin aklına geldi bravo valla. Seslendirmeler, başarılı artwork'ler, güzel müzikler olsa da oynanış açısından gene kötüydü. Genelde Bandai'nin oyunları böyle oluyor zaten, sunum çok iyi ama oynanış da bir o kadar kötü.

NOT: 4 /10

CAPTAIN TSUBASA J: GET IN THE TOMORROW

[PLAYSTATION - 1995]

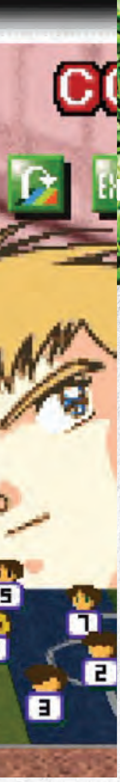
Serinin Sony topraklarına çıkan ilk oyunu. Konsolun getirdiği olanaklarla inanılmaz kaliteli anime ara sahneler, orijinal seslendirme kadrosu, süper hareketler esnasında çıkan inanılmaz gaz animasyonlar, harika artwork'ler ve müzikler derken sunum açısından J serisinin tartışmasız en iyi oyunu bu. Fakat oynanış bir tık daha iyileşse de gene zayıf. Hani şu CT2'deki gibi bir oynanışı olsa belki de serinin en iyisi olurmuş, o yüzden cidden üzülüyorum bu oyunda kaçan fırsata ben. Gene de başta saydığım artılarla serinin ruhunu çok iyi yansıttığı için kişisel favorilerimden, defalarca kez bitirmişimdir.

NOT: 7/10

CAPTAIN TSUBASA: NEW LEGEND

[PLAYSTATION - 2002]

Bandai'nin pek de başarılı olamayan üç oyunluk maratonunun ardından serinin hakları bu sefer Konami'ye geçti. Onlar da World Youth mangasını konu alan ve oynanışı taktik/RYO'ları andıran, her maçı yaklaşık 1 saat süren satranç gibi bir oyun yaptılar. Çok kişi sevmese de bence gayet keyifli bir oyundu. Hiçbir atmasyon karakter içermemesi, farklı rotalara göre kadromuzun şekillenmesi, mangadan alınma renklendirilmiş artwork'ler, kaliteli



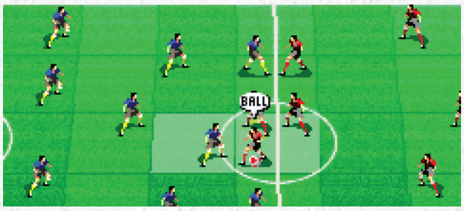
müzikler ve özel hareket animasyonları gibi gayet hoş artıları vardı çünkü. Bir diğer kişisel favorim olur kendisi.

NOT: 8/10

CAPTAIN TSUBASA: CHALLENGE OF THE GOLDEN GENERATION
[GAMECUBE - 2002]

Serinin üç boyutlu ilk oyunu. World Youth döneminde geçen oyunda Japonya milli takımına seçilen ve kendi yarattığımız bir oyuncuyla kampa katılıyor, yaptığımız antrenmanlara göre karakterimizi şekillendiriyor, diğer oyuncularla kurduğumuz ilişkilere göre de özel hareketler öğreniyorduk. Ben savunma oyuncusu olarak Soda'dan Kamisori Tackle ve Sawada'dan da Toho Combination öğrenmiştim mesela. Bu kamp modu efsane bir fikir olmuş ve yarı-aktif zamanlı oynanışı da fena sayılmaz aslında. Fakat üç boyutlu grafikleri inanılmayacak kadar kötü (konsolun standartlarının bile çok altında) ve kampı doğru geçirebilmek için ya Japonca bilmeniz ya da benim gibi oturup bütün menülerin tek tek ne işe yaradığını not etmeniz lazım. Bunları aşabilirseniz gizli bir cevher var altında.

NOT: 7/10



CAPTAIN TSUBASA: ROAD TO GLORY
[GAMEBOY ADVANCE - 2002]

Hem Tsubasa serisinin hem de Japonya Ligi'nin resmi lisansı elinde bulunan Konami ikisini bir araya getirince bu ilginç kart oyunu çıkmış ortaya. Misaki, Misugi ve Matsuyama gibi karakterlerin Japonya Ligi'ndeki profesyonel dönemini ele alan oyun taktik/RYO oyunlarını anımsatıyor daha çok. Her oyuncuyu tek tek karelerde hareket ettirip süper hareket kartlarını kullanarak maçları kazanmaya çalışıyorsunuz. Fakat kart oyunu olduğu ve bu kartlar baştan aşağı Japonca olduğu için öğrenmesi hayli zor bir oyun. Kötü olmasa da es geçilebilir. Konami tarafından yapılan son CT oyunuydu.

NOT: 5/10

CAPTAIN TSUBASA: LIVE ACTION TYPING
[PC - 2003]

Road to 2002 anime serisinin tanıtımı için yapılmış, Typing of the Dead'e benzer bir oyun. Çok da anlatmaya gerek yok aslında, ekranda çıkan metinleri belirlenen zamanda yazarak gol atmaya çalışıyorsunuz, türe özel ilginiz yoksa pek keyifli sayılmaz yani. Tabii Japoncanızı geliştirmek için de kullanabilirsiniz. Bilgisayara çıkan tek Tsubasa oyunu budur bu arada.

NOT: 5/10

CAPTAIN TSUBASA
[PLAYSTATION 2 - 2006]

2006 yılında Bandai bir kez daha Tsubasa oyunu yapma fırsatı buldu. Animenin ilk iki ve Shin sezonlarını anlatan oyunun oynanışı Tecmo dönemi oyunlarından izler taşıyordu, tabii üç boyutlu oynanış ve grafiklerle modernize edilmiş şekilde. Ayrıca oyuncu kapışmalarında, şutlarda ve kaleci kurtarışlarında doğru zamanda doğru butona basma temelli sekanslar vardı ve sonuçlarını animeyi anımsatan gaz sahnelerle görüyorduk. Anlaşılan Bandai nihayet doğru yolu bulmuştu. Ne yaptığınızı bilirseniz biraz kolay bir oyun ama onun haricinde şüphesiz serinin en iyilerinden.

NOT: 8/10

CAPTAIN TSUBASA: THE NEW KICK OFF
[DS - 2010]

Konami tarafından yapılan ve oynanış olarak PS2'ye çıkan oyuna hayli benzeyen bir oyun. Fakat ondaki gerçek zamanlı buton sekanslarını çıkartınca klasik Tecmo oynanışını biraz daha anımsatır olmuş. Bu da bana aşırı kolay geldi ama skorları animeye benzer şekilde bitirirseniz (golleri aynı karakter ve sırayla atmak gibi) bonuslar açılıyor. Serinin tarihinde Tsubasa referansları çıkartılmadan Batı'ya gelen ilk CT oyunu da bu oldu. Fakat dört dil desteklemesine rağmen bunların arasında İngilizce yoktu akla ziyan şekilde.

NOT: 7/10



CAPTAIN TSUBASA: DREAM TEAM
[ANDROID & IOS - 2017]

Kendi rüya takımınızı kurarak diğer oyuncularla kapıştığınız mobil oyun. Gacha'lar açarak yeni oyuncu kartları toplamaya çalışıyor, kartları kombine ederek yenilerini oluşturuyor, günümüzün çoğu mobil oyunu gibi kendi ideal destenizi, daha doğrusu ilk 11'nizi kurmaya uğraşıyorsunuz. Hayli de tuttu bu arada, sürekli yeni kartlarla da güncelleniyor. Ülkemizde de bayağı aktif bir oyuncu kitlesi var fakat ben sonu olmayan online oyunlardan pek hazzetmediğim için çok da ilgilenmedim.

NOT: 8/10

DİĞER OYUNLAR

- **Captain Tsubasa: Minigame** (Sadece Japon telefonlara çıkan mobil oyun)
- **Captain Tsubasa: Golden-23 - Asia Gekito Hen** (Sadece Japon telefonlara çıkan mobil oyun)
- **Captain Tsubasa: Nankatsu vs. Toho** (Sadece Japon telefonlara çıkan mobil oyun)
- **Captain Tsubasa: Tsukurou Dream Team** (Dream Team'in atası 2011 yapımı mobil oyun)
- **Captain Tsubasa: Tsukurou Dream Team** (NND/Yahoo!-Mobage browser oyunu)
- **Famicom Jump: Hero Retsuden** (Tsubasa'nın misafir olduğu ve Famicom'a çıkan RYO)
- **Jump Ultimate Stars** (Seriden birkaç karakterin misafir olduğu ve DS'e çıkan aksiyon oyunu)
- **Tecmo Cup Football Game** (Klasik Tecmo oynanışına sahip, karakterleri Tsubasa çakması oyun)

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



ULTIMATE BASKETBALL *[FAMICOM / NES]*

Ortaokul yıllarımda karnemin iyi geldiği her dönemin ardından rahmetli babam bana ödül olarak bir Famiclone kartuşu alırdı, bu aldığı kartuşların birinde de hepsi birbirinden efsane dört oyun vardı: Nekketsu Hockey, Nekketsu Soccer League (nam-ı değer Goal 3), Taito Chase HQ ve şu an bu köşede okumakta olduğunuz Taito Basketball. Tabii ben oyunun Batı'daki adının Ultimate Basketball olduğunu yıllar sonra öğrenecektim.

Oyunun hangi sporu ele aldığını yazmama gerek yok herhalde? Oyunda yer alan 7 adet atmasyon takımdan birini seçerek şampiyon olmaya çalışıyorsunuz ki takımlar arasında belirli farklar var. Houston Comets ve San Diego Dolphins üçlük yeteneği yüksek takımlar mesela. Los Angeles Eagles'ın da savunması kuvvetli falan. Takım sayısı az olsa da oynanışta farklarını gayet hissedebiliyorsunuz yani.

Oyunun bir diğer takdire şayan özelliği de oyuncuların her birinin farklı yeteneklere sahip olması. Maç içinde kullandığınız oyuncular yorulmaya başlıyor, siz de aldığınız molalarda kenardaki oyuncularınızla değiştirerek takımı diri tutmaya çalışıyorsunuz. Faul sınırını aşan oyuncularınız da oyun dışı kalabiliyor bu arada. Günümüz oyunları için sıradan bir şey olsa da inanın 8-bit dönemi için efsane bir olay bu.

Oynanış olarak da zor fakat oldukça keyifli olduğunu ekleyeyim Ultimate Basketball'un. Ayrıca bazı üçlük atışları ve smaçlar esnasında oldukça hoş yakın plan görüntüler çıkabiliyor. Müzikleri de üzerinden neredeyse 20 sene geçmesine rağmen halen aklımda kalacak kadar iyidir.

Kıssadan hisse, bana göre 8-bit döneminin en iyi basketbol oyunlarından biri, gerçek bir gizli cevher Ultimate Basketball. Takımlarının atmasyon olması ve turnuvanın da sadece üç maç sürmesi haricinde inanın bir eksisini de bulamıyorum. Mutlaka deneyin derim. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

WWII: SOLDIER *[PC / PS2]*

Kötü oyunlarla kötü filmlerin ortak noktası sıkıcı olanlarla komik olanlar olmak üzere ikiye ayrılmalarıdır. Şahsen komik-kötü oyunları severim çünkü ekran önünde yaşanan rezillikler, özellikle de yapay zekâ kaynaklı olanlar beni hayli güldürür ve en azından iyi zaman geçirmiş olursunuz. Fakat sıkıcı-kötü olanlar feci şekilde kanser sebebidir.

"İkinci Dünya Savaşı: Asker" gibi çok düşünüldüğü her halinden belli olan bir isme sahip olan oyunumuz da işte bu ikinci sınıfta yer alan bir oyun ne yazık ki. Oyunun yapımcısının Midas Interactive olduğunu öğrendiğim zaman benim için bütün taşlar yerine oturdu zaten, keza oynadığım açık ara en kötü oyun olan Daemon Summoner'ı yapan firma bu. Oyunun türü de firmanın bir türlü beceremediği ama yapmakta ısrar ettiği gizlilik-FPS.

7 bölümden oluşan oyunun ilk üç bölümü boyunca kimseye yakalanmadan düşman kampına sızmaya çalışıyorsunuz. Fakat sorun şu ki gizlenme ya da görülme mekaniği tamamen rastgele çalışıyor. Öyle ki bir askerin burnunun dibinden geçtiğinizde oyun sizi göremediğini iddia ederken bazen de kamptan kilometrelerce uzakta bir noktada sizi gördüğünü iddia edebiliyor. Tabii görülmeniz kampın alarma geçmesi değil sadece Microsoft Word'te hazırlanmış bir Game Over yazısıyla ana menüye atılmanız anlamına geliyor.

Düşman ordusunun mensuplarının birbirinden nefret ediyor olması sizin için büyük bir artı yalnız. Keza aralarında 2-3 metre mesafe olan askerlerden birinin beynini patlattığınızda diğerleri "oh iyi oldu şerefsize" dercesine herhangi bir tepki vermiyor. Unutmadan firmanın her oyununda yaptığı bir numara var; oyunun mekanikleri düzgün çalışsa toplamda yarım saat içinde bitecek oyunlar yaptıkları için oyunlarını oynanamaz hale getirerek bu süreyi bir hayli uzatıyorlar. Grafikler, sesler, yapay zekâ falan gene yerlerde anlayacağınız. Bug'lar deseniz gırla…

Şaka maka Midas Interactive'in hâlâ oyun yapıyor olması, hatta burada çalışan insanların da buradan evine ekmek götürebiliyor olması da İsviçreli bilim adamlarının incelemesi gereken ciddi bir fenomen bence. ■ **EMRE S.**





YA İSTİKRAR YA ÖLÜM
[EUROPA UNIVERSALIS IV]

Bundan 4 yıl öncesi, uzun yıllardır çeşit çeşit strateji oyununu yalayıp yutmuşum; türlü çağlar ve kıtalarda zaferden zafere koşarken kendimi bir Napolyon'un, Rommel'in, Hannibal'ın, efendime söyleyeyim Büyük İskender'in yandan yemiş hali gibi hissediyorum.

İşte yılların bana verdiği bu tecrübeyle açmıştım Europa Universalis 4'ü. Bir strateji oyununu küçümsememem gerektiğini biliyordum, emindim ki ilk 5-6 saatte beni şaşırttığı birçok an da olacaktı ama sonuçta birkaç gigabaytlık bir oyundu işte, ne kadar zor olabilirdi ki?

Yeni başlayanlara önerildiği için Osmanlı'yı seçtim ve daha yükleme ekranında 50 yıllık fetih planımı yapmıştım bile. İlk 20-30 dakika arayüzü tanıyıp nasıl asker basacağımı (asker basmak evet, kafa hâlâ AoE2) ve savaş açacağımı çözdükten sonra da hemen işe başladım. İlk önce Anadolu ve Rumeli topraklarım arasında çıban gibi duran, sokaktan topladığı 3-5 adamı ordu diye önüme çıkaran Bizans'ı ezip geçtim. Onlara yardıma gelen Macarlar da Tuna nehrini geçemeden dayağımı yiyip sustu.

Sistemi çözdüğümden emindim; asker bas, savaş aç, kazanıp biraz toprak al, borçlarını kapat, asker bas... Meğer işin aslı çok başkaymış, ben 1600'lere gelmeden Viyana'ya girme hayalleriyle Macaristan'ı sağlı sollu yolarken topraklarım aşırı genişlemiş (overextension), tam Macaristan'ı bitirdim sıra Avusturya'da derken adamlar bir anda Avrupa Birliği'nden hallice bir koalisyon kurdular. Meğer her mahallede ayrı bir prenslik kuran Almanların derdi ben olmuşum, Rusya'yla İngiltere'yi de yanlarına alıp üstüme yürüdüler.

Attila: Total War'da Batı Roma İmparatorluğu'yla tüm dünyaya "siz hepiniz ben tek" çekmiş adamım, korkmadım tabii; ordularımı çektim Tuna'nın gerisindeki kalelere, bekliyorum gelsinler de ölçülerini alayım diye. O sırada bir bildirim: danışmanımla eşim gizli aşk yaşıyormuş. Hadi eşime lafım yok, adını bile bilmiyorum, oyun otomatik vermiş duruyor. Ama oyuna başladığım anda Divânıma Vezir bellediğim, "haritadan yer seç saldıralım" deyip sırtını sıvazladığım danışmana ne oluyor? İkisini de idam ettirdim tabii sonuçları düşünmeden.

Meğer ben bunu yapınca zaten dipte olan istikrar daha da dibe vurmuş, bir anda her yerde isyan çıkmaya başladı. Nehrin kenarında Avusturyalıları beklerken isyancılar arkadan birer birer kuşatıp aldı kalelerimi. Valla ne yalan söyleyeyim, oturdum Boğaz Manzaralı Sarayımda ülkenin sağlı sollu işgal edilmesini izledim. Sonunda da Sevr'den hallice bir antlaşmayla Marmara Denizi kıyılarına kapattılar beni.

Başa dönmektense savaşa tövbe edeyim, elimdekileri koruyup bilime ekonomiye abanayım diye düşündüm ama ülkede okulu bırak okuma yazma bilen bile yok, saraya gelen elçilerden rica ediyoruz bize okuyup cevabımızı yazıyorlar. Sonunda yenilgiyi kabul edip kapattım oyunu. Bu da böyle bir ağzımın payını alma anımdır...

MUTLU

MEDYA

DİZİ // KİTAP // KİTAP // MÜZİK

TATLI KAÇIKLAR

Beton Raziye, Tarumar Baba, Cango, Cakabo, Seksi Şempanze, Sus Aysu ve Domestos Ana gibi hitaplar size bir yerlerden tanıdık geliyorsa doğru yerdesiniz demektir. İlk bölümlerini Kemal Kenan Ergen ve Fatih Solmaz'ın yazdığı (sonra Birol Güven'e geçti yanlış hatırlamıyorsam), Mehmet Ali Erbil, Yalçın Menteş, Dursun Ali Sağıroğlu, İsmet Ay ve Erol Günaydın gibi usta isimlerin bulunduğu, hatta Gürkan Uygun ve Ceyda Düvenci gibi sonraları epey bir göz önünde olacak isimlerin de parlamaya başladığı muazzam bir yapımdı Tatlı Kaçıklar.

Dizi esasen Saffet ve Rafet'in eski karılarıyla tekrar evlenmek için çabalamalarını ama her seferinde bir şekilde saçmalamaları sonrasında gelen başarısızlıkları konu alıyordu demek mümkün olsa da, bunun epey ötesinde absürt işler dönüyordu ortamda. Ama bugünden o güne bakınca benim asıl değinmek istediğim o dönem ne denli liberal işlerin yapılabildiği olacak. Dizinin genel rahatlığı bir yana (Aysu'ya durmaksızın yazılan sapık kuzen mesela bugün pek çok sebeple yer alamaz böyle bir dizide), Erol Günaydın ve İsmet Ay gibi erkek tiyatrocuların kadın karakterleri oynaması Türk televizyonlarında türünün tek örneği sanırım. Sonraları ufaktan bozsa da genel anlamda epey orijinal bir yapım ve hazır YouTube'a da eklenmişken herkesin izlemesi gerektiğini düşünüyorum naçizane. 90'ların en güzel işlerinden biri bence. Kaç tane dizide adamlarına "Ne yapıyorsunuz ulan akortsuz kontrbaslar?!" diyen bir mafya babası bulabilirsiniz ki? ■ **İHSAN A.**



KAHİRE SAÇLARIMI GERİ VER

NEVAL EL-SADDAVI

Neval El-Saddavi (veya Nevâl es-Saadavi) sadece kendi coğrafyasında değil dünya genelinde adını duyurmayı başarmış bir yazar ve aktivist. Kadın hakları üzerine söylediklerinin bir karşılığı var. Çünkü bu sözleri 60 küsur yıl önce de, yoğun bir baskı altındayken de yapabilmiş bir isim kendisi. Kahire Saçlarımı Geri Ver de bunun en açık delili.



1954 yılında tefrika edilen hikâye, sansüre uğruyor, orijinal metin kayboluyor (veya kaybediliyor), dolayısıyla ne kadarlık kısmının kırpıldığını bilemiyoruz. Ama mevcut haliyle bile ne kadar ciddi bir toplum eleştirisi olduğunu görebiliyoruz.

Mısır'da bir kız çocuğu olmanın nasıl bir aile baskısına maruz kalmak anlamına geldiğini anlatarak başlayan hikâye sonrasında bu kızın büyüyüp tıp eğitimi alması ve kendi ayakları üzerinde duran, güçlü bir kadın figürü olarak sadece ailesine değil topluma da meydan okumasını gayet gerçekçi bir şekilde ortaya koyuyor. Ailesinin görücü usulü evlendirme girişimlerine ayak diremesi, kendi seçtiği kişiyle evlenmesi, anlaşamadıkları noktada eşinden ayrılması, tek başına, gönlünden geldiğince yaşamayı seçmesi ve dahası... Bunlar günümüzde çok sıradan gelebilecek şeyler belki de. Ama 1950'lerin Mısır'ında bunları böyle yüksek perdeden dillendirmek, hatta bilfiil hayatına tatbik etmek herkesin harcı değil.

Yarı otobiyografik bir hikâye bu anlatılan. Saddavi de bu yollardan geçmiş bir isim. Tam olarak bu yüzden meydanlara çıkıp da kadın hakları üzerine bir söylevde bulunduğunda on binlerce kişi onun sözlerine kulak kesilmiş, kendisine destek vermişti. O karanlık günleri tekrar yaşamamak, tekrar öyle bir topluma dönüşmemek için de bir uyarı olarak okunabilir yazdıkları. Buna ihtiyaç duyulup duyulmadığını da sizlerin takdirine bırakmış olayım sevgili Oyungezerler. ■ **ENGİN**



3 IDIOTS

Bollywood sinemasıyla hiç alakam olmadığı için "olm bak 3 Idiots süper, Aamir Khan müthiş adam" gibisinden ısrarlara yıllarca kulak asmadım ama nihayetinde pes edip geçenlerde oturup izledim filmi, hakikaten de dedikleri kadar süpermiş, bir bildiği varmış milletin.

Üniversiteye yeni başlayıp orada tanışan 3 eleman etrafında dönüyor mevzu ama filmin adının 3 Idiots olduğuna bakmayın, 2'si salakça biraz evet ama adamımız Rancho bilakis aşırı pratik zekâlı, okuldaki ezber kafa öğretmenleri laf soka soka döven, etrafındakilerin seviyesini sürekli yükseltmeyi başaran, müthiş bir karakter. Diğer karakterler, geyikler, şunlar bunlar da gayet güzel filmde ama filmin olayı Rancho'dur. Eminim siz de bayılacaksınız kendisine.

3 Idiots zekice komedisi, samimi havası, hafif dramı, hafif romantizmi, akla kazınan cinsten dansları ve şarkıları (Hint sinemasına bu danslar yüzünden uzak duruyorsanız yine de 3 Idiots'ı istisnalar listenize alın), öğrencinin içini dışına çıkaran eğitim sistemine bol bol laf sokarak bizi de kendisine yakın hissettirmesiyle bir yandan çok eğlenceli bir yandan da çok anlamlı bir film. Kesin izlenmesi gerekenlerden. ■ ÖMER





DARK FORTRESS

YLEM

Dimmu Borgir'in Norveççede "karanlık kaleler" anlamına geldiğini biliyor muydunuz? Dark Fortress'ın de "karanlık kale" demek olduğunu düşünürsek, aynı isimde iki tane dehşetengiz grubumuz var demektir.

Dark Fortress'ın Ylem albümü, grubun dinlediğim ilk albümüydü ve beni beynimden vurulmuşa döndürmüştü. Yıllar içinde resmen yüzlerce kez dinlemişim (bu bilgi için last.fm sağ olsun) ve hâlâ daha nasıl olur da bu grup daha da çok sayıda albüm yapmaz anlamış değilim. Açın bir As The World Keels Over dinleyin, gözünüzü kapatın, o davul ve zilin dansını içinizde yaşayın, o saniye bu gruba âşık olmazsanız ben de bir şey bilmiyorum :) Slow diyebileceğim Evenfall'un tüyleri diken diken yapan duygusal yapısı, kapkaranlık The Valley ve hemen ardından gelen epik Wraith gibi şarkılarla toplam 74 dakika süren bir yolculuğa çıkarıyor Dark Fortress bizi. Normalde bu uzunlukta bir albümü tek oturuşta sindirmek zordur ancak Ylem sizi zamandan koparmayı başarabilecek en iyi black metal albümlerinden biri. ■ ESER



Oyungezer

SAYI: 148 - 2020/02

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Cevdet Emre Kızılcan

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 01 Mart 2020
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




149
DOTA
UNDERLORDS
Auto chess çılgınlığı tüm
hızıyla sürüyor (mu?)
MART'TA OYUNGEZER'DE

OGZ

www.oyungezer.com.tr